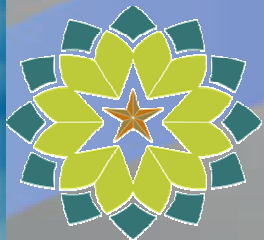


Hand Out

Pendalaman Materi

PEDAGOGIK

H. A. RUSDIANA & H. TATANG IBRAHIM



**PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI KEGURUAN
LPTK FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG
UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG 2019**

KATA PENGANTAR

Hand-out merupakan bagian penting dalam mendukung optimalisasi pembelajaran, terlebih dalam suasana pembelajaran PPG ini, menuntut media pendukung yang memadai untuk digunakan sesuai dengan porsi pembelajaran yang baik dan tepat.

Penggunaan *handout* dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Seperti yang disampaikan oleh Steffen dan Peter Ballstaedt dalam Prastowo (2013: 80), bahwa fungsi *handout* antara lain adalah: (1) membantu peserta didik agar tidak perlu mencatat; (2) sebagai pendamping penjelasan pendidik; (3) sebagai bahan rujukan peserta didik (4) memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar; (5) pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan; (6) memberi umpan balik; dan (7) menilai hasil belajar. Adapun, tujuan penyusunan *handout* ini, antara lain: (1) untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi peserta didik; (2) untuk memperkaya pengetahuan peserta didik; dan (3) untuk mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari dosen (4) Sebagai materi dalam intruksi Gogle class room.

Atas dasar itu, maka *handout* ini, berisi point-point penting dari materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai RPS, antara lain; (1) Pengantar Perkuliahan/RPS/Kontrak Materi Tutorial; (2) Pembelajaran Abad 21; (3) Masyarakat informasi di Indonesia Implikasinya terhadap Pendidikan; (4) Karakteristik Guru Abad 21; (5) Karakteristik Siswa Abad 21; (6) Peran Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21; (7) Pemanfaatan Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21; (8) Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektif Abad 21; (9) Strategi Pembelajaran Abad 21; (10) Prinsip-prinsip Penilaian yang efektif pada pembelajaran Abad 21; dan (11) Refleksi dan Evaluasi Pembelajaran.

Berdasarkan fungsi dan tujuan penggunaan *hand-out* dalam pembelajaran maka hendaknya peserta didik mampu menggunakan bahan ajar *handout* ini secara bijak.

Bandung, 27 Desember 2019

Penyusun,

Dr. H. A. Rusdiana, Drs., MM.

Dr. H. Tatang Ibrahim, M.Pd.

DAFTAR ISI

1. Pengantar Perkuliahan/RPS/Kontrak Materi Tutorial
2. Pembelajaran Abad 21
3. Masyarakat informasi di Indonesia
4. Implikasinya terhadap Pendidikan
5. Karakteristik Guru Abad 21
6. Karakteristik Siswa Abad 21
7. Peran Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21
8. Pemanfaatan Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21
9. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektif Abad 21
10. Strategi Pembelajaran Abad 21
11. Prinsip-prinsip Penilaian yang efektif pada pembelajaran Abad 21
12. Refleksi dan Evaluasi Pembelajaran



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Raya Soekarno Hatta-Bandung Telp. (022) 7802276 Fax. (022) 7802276
website: www.ftk.uinsgd.ac.id e-mail: ftk@uinsgd.ac.id

SURAT TUGAS MENGAJAR PPG

Nomor: **B.031 /Un.05/III.2/PP.00/01/2019**

Nama Dosen : **Dr. H. A. Rusdiana, MM.**
NIP : 196104211986021001
Pangkat/ Gol : IV/b
Jabatan : Lektor Kepala pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu/Sdr. tugas untuk menjadi instruktur Lokakarya pada program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Adapun jadwal pelaksanaannya sebagai berikut:

No	Guru Mata Pelajaran	Materi Lokakarya	Ruang	Tanggal/Waktu
1	Guru Kelas MI B	Peer Teaching 2	B.08	05-06 Februari 2019/ 07.00 s.d 17.00
2	Guru Kelas MI B	Review Peer Teaching	B.08	07 Februari 2019/ 07.00 s.d 17.00

Demikian surat tugas ini, agar dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 16 Januari 2019
Ketua Pelaksana,



[Signature]
Prof. Dr. Hj. Aan Hasanah, M.Ed.
NIP. 196308161990032013

Keterangan:

No	Jam	Kegiatan	No	Jam	Kegiatan
1	07.00-08.00	Lokakarya	7	12.30-13.30	Lokakarya
2	08.00-09.00	Lokakarya	8	13.30-14.30	Lokakarya
3	09.00-10.00	Lokakarya	9	14.30-15.30	Lokakarya
4	10.00-10.30	Istirahat	10	15.30-16.00	Istirahat
5	10.30-11.30	Lokakarya	11	16.00-17.00	Lokakarya
6	11.30-12.30	Istirahat			

AGENDA TUTORIAL

Identitas:

1. Nama Mata Ajar : PEDAGOGIK
2. Kode Mata Kuliah : KP20103
3. Bobot SKS : 3 SKS
4. Kls : Fikih A
5. Ruang Kelas : B.15
6. Hari /Jam Ke/Pkl. : Kamis VI/07-00-10.30
7. Tutor Dosen/Pengampu: Dr. H. Rusdiana, MM -Dr. H. Tatang Ibrahim, M.Pd.

PERT KE.	HARI TANGGAL	MATERI/ POKOK BAHASAN	KET. Metode
01	27-12-2018	Pengantar Perkuliahan/RPS/Kontrak Materi Tutorial	CDT
02	28-12-2018	Pembelajaran Abad 21	Diskusi:
03	29-12-2018	Masyarakat informasi di Indonesia	-Presentasi
04	02-01-2019	Implikasinya terhadap Pendidikan	-Tanya/jawab
05	02-01-2019	Karakteristik Guru Abad 21	sda
06	02-01-2019	Karakteristik Siswa Abad 21	sda
07	02-01-2019	Peran Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21	sda
08	02-01-2019	Pemanfaatan Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21	sda
09	02-01-2019	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektif Abad 21	sda
10	02-01-2019	Strategi Pembelajaran Abad 21	sda
11	02-01-2019	Prinsip-prinsip Penilaian yang efektif pada pembelajaran Abad 21	sda
12	02-01-2019	Refleksi dan Evaluasi Pembelajaran	sda

Bandung, 27 Desember 2019
Penyusun,

Dr. H. A. Rusdiana, Drs., MM.
Dr. H. Tatang Ibrahim, M.Pd.

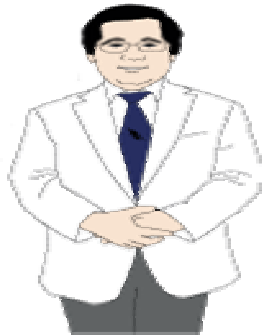
1

Pembelajaran Abad 21

A. Rusdiana

Kamis, 27 Desember 2018

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan mengaplikasikan mode Pembelajaran Abad 21
PM. Menjelaskan:



**Pembelajaran
Abad 21**



Konsep Dasar Pembelajaran abad 21



Sejarah Pembelajaran abad 21



Karakteristik Pembelajaran abad 21



Masalah /Solusi Pembelajaran abad 21

Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek Pembelajaran Abad 21, dan menawarkan strategi Pembelajaran Abad 21



KONSEP DASAR PEMBELAJARAN ABAD 21

Belajar merupakan proses perubahan dalam pikiran dan karakter intelektual anak didik, sedangkan pembelajaran adalah proses memfasilitasi agar siswa belajar. Antara belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan (I Gede Astawan. Harian Bernas, 08 Agustus 2016). Belajar dimaksudkan agar terjadinya perubahan dalam pikiran dan karakter diri siswa. Tantangan guru tidak hanya membekali keterampilan siswa saat ini, tetapi memastikan bahwa anak didiknya sukses kelak di masa depan. Sukses artinya anak didik setelah belajar di sekolah dapat terjun hidup di masyarakat. Untuk itu, guru harus membekali keterampilan kepada anak didiknya sesuai dengan kebutuhan yang dapat mereka manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran di abad 21 ini memiliki perbedaan dengan pembelajaran di masa yang lalu. Dahulu, pembelajaran dilakukan tanpa memperhatikan standar, sedangkan kini memerlukan standar sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui standar yang telah ditetapkan, guru mempunyai pedoman yang pasti tentang apa yang diajarkan dan yang hendak dicapai. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini (Yana, 2013).

Penerapan konsep pembelajaran abad 21, guru harus memulai satu langkah **perubahan** yaitu merubah pola pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pola pembelajaran yang tradisional bisa dipahami sebagai pola pembelajaran dimana guru banyak memberikan **ceramah** sedangkan siswa lebih banyak **mendengar, mencatat dan menghafal**.

PERUBAHAN PENDEKATAN DALAM PEMBELAJARAN



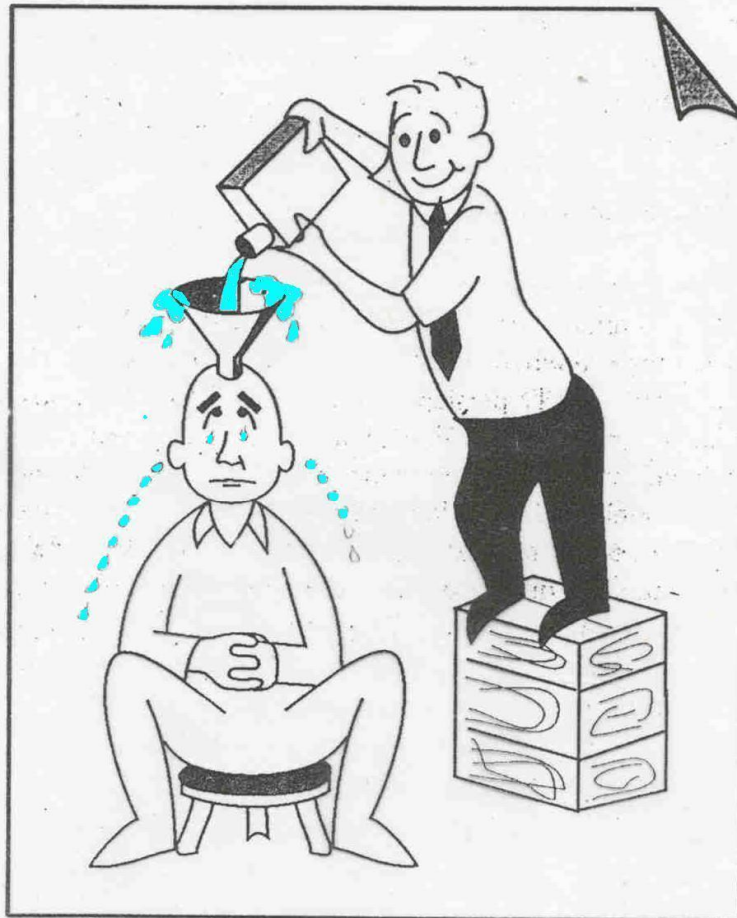
**PEMBELAJARAN
BERPUSAT PADA
GURU**

**TEACHER
CENTERED
LEARNING**

**PEMBELAJARAN
BERPUSAT PADA
SISWA**

**STUDENT
CENTERED
LEARNING**

Filosofi Teacher Centered Learning



Teacher Centered Learning

**Belajar =
menerima
pengetahuan ?**

**SISWA PASIF
RESEPTIF**

**SERING
DINAMAKAN
PENGAJARAN**

Filosofi Student Centered Learning

Define the Problem

MENJADI GREY BOX

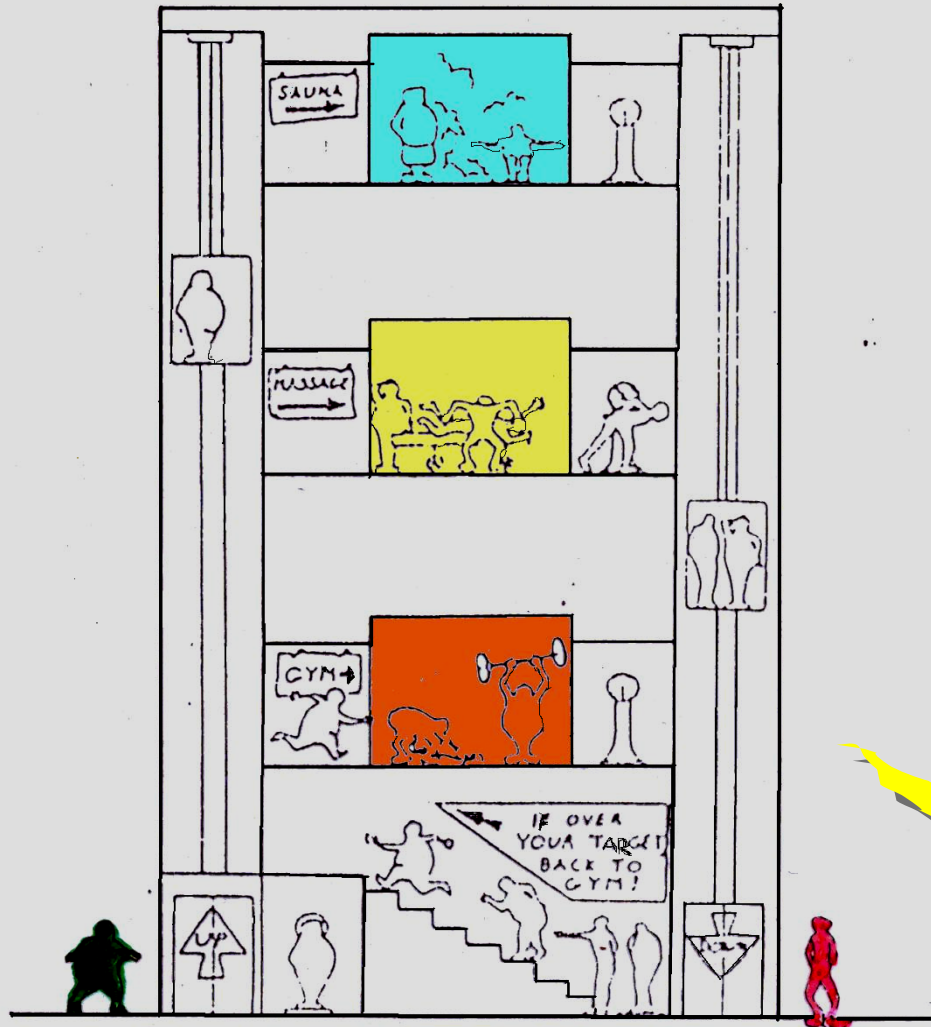


Figure 1.5 Detailed systems analysis:
opening the black box

**Mencari dan
mengkonstruksi
pengetahuan
lewat berbagai
strategi**

**AKTIF
SPESIFIK**

**SERING
DINAMAKAN
PEMBELAJARAN**

DASAR Kebijakan Pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centred Learning*)

- Pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centred Learning*) BUKAN pendekatan baru di dunia pendidikan, tetapi memang Pembelajaran Berpusat Pada Siswa BARU bagi dunia pendidikan Indonesia. **Pembelajaran Berpusat Pada Siswa** (*Student Centred Learning*) merupakan pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013 tertuang secara jelas dalam Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013. Pada dokumen regulasi tersebut **Pembelajaran Berpusat Pada Siswa** (*Student Centred Learning*) sebagai ciri Pembelajaran Kurikulum 2013 perlu diikuti dengan penyempurnaan pola pikir (mindset) sebagai berikut (Permendikbud No. 70 Thn 2013):
- perubahan dari pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/ media lainnya) pada Pembelajaran Kurikulum 2013 ;
- pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet) pada Pembelajaran Kurikulum 2013 ;
- pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains) pada Pembelajaran Kurikulum 2013 ;
- pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim) pada Pembelajaran Kurikulum 2013 ;
- pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia pada Pembelajaran Kurikulum 2013 ;
- pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (users) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik pada Pembelajaran Kurikulum 2013 ;
- pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (monodiscipline) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (multidisciplines) pada Pembelajaran Kurikulum 2013 ; dan
- pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis pada Pembelajaran Kurikulum 2013 .



SEJARAH PEMBELAJARAN ABAD 21

Dalam pandangan paradigma positivistik masyarakat berkembang secara linier seiring dengan perkembangan peradaban manusia ditopang oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara berturut-turut masyarakat berkembang dari masyarakat primitif, masyarakat agraris, masyarakat industri, dan kemudian pada perkembangan lanjut menjadi masyarakat informasi.

Situasi abad 21 sering kali diidentikan dengan masyarakat informasi, yang ditandai oleh munculnya fenomena masyarakat digital. Meneruskan perkembangan masyarakat industri generasi pertama, sekarang ini, abad 21 dan masa mendatang, muncul apa yang disebut sebagai revolusi industri 4.0.

Istilah industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada Hannover Fair 2011 yang ditandai revolusi digital. Revolusi industry gelombang keempat, yang juga disebut industry 4.0, kini telah tiba. Industry 4.0 adalah tren terbaru teknologi yang sedemikian rupa canggihnya, yang berpengaruh besar terhadap proses produksi pada sektor manufaktur.

Industry 4.0 .Teknologi canggih tersebut termasuk kecerdasan buatan (artificial intelligent), perdagangan elektronik, data raksasa, teknologi finansial, ekonomi berbagi, hingga penggunaan robot. Bob Gordon dari Universitas Northwestern, seperti dikutip Paul Krugman (2013), mencatat, sebelumnya telah terjadi tiga revolusi industry:

1. ditemukannya mesin uap dan kereta api (1750-1830).
2. penemuan listrik, alat komunikasi, kimia, dan minyak (1870-1900).
- 3. penemuan komputer, internet, dan telepon genggam (1960-sampai sekarang). Versi lain menyatakan, revolusi ketiga dimulai pada 1969 melalui kemunculan teknologi informasi dan komunikasi, serta mesin otomatis (dikutip dari A. Tony Prasentiantono, Kompas 10 April 2018:1).

Masyarakat informasional sebenarnya muncul sejak dekade 1980-an muncul apa yang ia sebut sebagai ekonomi informasional global baru yang semakin menguntungkan. “Ia disebut informasional karena produktivitas dan daya saing unit-unit atau agen-agen di dalam ekonomi ini (entah itu firma-firma, region-region, atau wilayah-wilayah) yang tergantung secara fundamental pada kapasitas mereka untuk menghasilkan, memproses, dan menerapkan secara efisien informasi berbasis pengetahuan (Castell, 1996: 66).

Kemunculan masyarakat informasional ditandai dengan lima karakteristik dasar:

- 1. ada teknologi-teknologi yang bertindak berdasarkan informasi.
- 2. informasi merupakan bagian dari seluruh kegiatan manusia, teknologi-teknologi itu mempunyai efek yang meresap.
- 3. semua sistem yang menggunakan teknologi informasi didefinisikan oleh ‘logika jaringan’ yang memungkinkan mereka memengaruhi suatu varietas luas proses-proses dan organisasi-organisasi.
- 4. teknologi-teknologi baru sangat fleksibel, memungkinkan mereka beradaptasi dan berubah secara terus-menerus. Akhirnya, teknologi-teknologi spesifik yang diasosiasikan dengan informasi sedang bergabung menjadi suatu sistem yang sangat terintegrasi (Manuel Castell dalam Ritzer, 2012: 969).

Perintisan Pembelajaran Keindonesiaan

Ki Hadjar Dewantara (Yogyakarta, 2 Mei 1889 – 26 April 1959) adalah seorang tokoh pendidikan bagi kaum pribumi Indonesia pada zaman penjajahan Belanda. Lahir dengan nama Raden Mas Soewardi Soerjaningrat, Ki Hajar mendirikan perguruan Taman Siswa yang memberikan kesempatan bagi para pribumi untuk bisa memperoleh pendidikan seperti halnya para priyayi maupun orang-orang Belanda. Tulisan Ki Hajar yang terkenal adalah “**Seandainya Aku Seorang Belanda**” (judul asli: *Als ik eens Nederlander was*) yang pernah dimuat dalam surat kabar de Expres milik Douwes Dekker tahun 1913. Artikel tersebut ditulis dalam konteks rencana pemerintah Belanda untuk mengumpulkan sumbangan dari Indonesia.

- Ki Hajar Dewantara meninggal dunia pada 26 April 1959 dan dimakamkan di Wijayabrata, Yogyakarta. Tanggal lahirnya, (2 Mei) dijadikan Hari Pendidikan Nasional di Indonesia dan menjadi Bapak Pendidikan Indonesia. Nama Ki Hajar juga diabadikan sebagai nama kapal perang Indonesia “KRI Ki Hajar Dewantara”. Selain itu, perguruan Taman Siswa yang ia dirikan telah memiliki sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

- Semboyan dalam pendidikan yang beliau pakai adalah “**tut wuri handayani**”. Semboyan ini berasal dari ungkapan aslinya “*ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*”. Semboyan ini masih tetap dipakai dalam dunia pendidikan kita. Untuk mengerti pola pembelajaran yang berpusat pada siswa maka kita bisa kembali kepada slogan pendidikan kita yang tercantum dalam logo kementerian pendidikan dan kebudayaan dan merupakan pesan dari Bapak Pendidikan Bangsa, Ki Hajar Dewantara, yaitu *Tut Wuri Handayani*. Guru berperan sebagai pendorong dan fasilitator agar siswa bisa sukses dalam kehidupan. Satu hal lain yang penting yaitu guru akan menjadi contoh pembelajar (learner model), guru harus mengikuti perkembangan ilmu terakhir sehingga sebetulnya dalam seluruh proses pembelajaran ini guru dan siswa akan belajar bersama namun guru mempunyai tugas untuk mengarahkan dan mengelola kelas.

Permasalahan & Solusi

Permasalahan

1. Indonesia yang merupakan bagian dari masyarakat global, juga berkembang sebagaimana alur linieristik tersebut, setidaknya dari sudut pandang pemerintah sejak era Orde Baru. Akan tetapi pada kenyataannya kondisi masyarakat Indonesia tidak sama dengan perkembangan pada masyarakat Barat yang pernah mengalami era pencerahan dan masyarakat industri.
2. Perkembangan masyarakat Indonesia faktanya tidak secara linier, tetapi lebih berlangsung secara paralel. Artinya, ada masyarakat yang hingga fase perkembangannya sekarang masih menunjukkan masyarakat primitif, ada yang masih agraris, ada yang sudah menunjukkan karakter sebagai masyarakat industrial, dan bahkan ada yang memang sudah masuk dalam era digital.
3. Semuanya kategori karakter masyarakat tersebut faktanya berkembang tidak secara linier, tetapi berlangsung secara paralel.

Solusi

Lash merujuk pada Castells, tetapi dalam mendefinisikan informasi sedikit berbeda. Ia mengaku: “saya akan memahami masyarakat informasi berbeda dengan apa yang dirumuskan oleh Bell (1973), Touraine (1974), dan Castells (1996) yang fokus pada kualitas karakter utama informasi itu sendiri.

1. Menurut Lash informasi harus dipahami secara tajam dalam kontradiksinya dengan yang lain, kategori sosiokultural awal, yaitu sebagai monumen naratif dan wacana (*discourse*) atau institusi. Karakter utama informasi adalah aliran, tak melekat, kemampatan spasial, kemampatan temporal, hubungan-hubungan real-time. Informasi tidaklah secara eksklusif, tetapi sebagian besar, dalam kaitan ini bahwa kita hidup dalam era informasi. Sebagian orang menyebut kita hidup dalam jaman modern lanjut (Giddens, 1990), sementara yang lain menyebutnya sebagai jaman postmodern (Harvey, 1989), tetapi konsep tersebut menurut Lash juga tidak berbentuk. Informasi tidak.
2. Lash memahami masyarakat informasi berbeda dengan apa yang sering dirumuskan oleh kalangan sosiolog. Masyarakat informasi sering dipahami dalam istilah produksi pengetahuan-intensif dan postindustrial di mana barang dan layanan diproduksi. Kunci untuk memahami ini adalah apa yang diproduksi dalam produksi informasi bukanlah barang-barang dan layanan kekayaan informasi, tetapi lebih kurang adalah potongan informasi di luar kontrol. Produksi informasi meliputi terutama adalah pentingnya kemampatan. Sebagaimana diktum McLuhan medium adalah pesan dalam pengertian bahwa media adalah paradigma medium era informasi. Hanya saja jika dahulu medium dominan adalah naratif, lirik puisi, wacana, dan lukisan. Tetapi sekarang pesan itu adalah pesan atau ‘komunikasi.’ media sekarang lebih seperti potongan-potongan. Media telah dimampatkan.

4. Lash mengingatkan bahwa informasi bersifat statis, komunikasi yang membuat informasi menjadi dinamik, kuat, dan sumber energi. Mirip dengan Habermas, Lash yakin bahwa komunikasi itulah yang sekarang telah menjadi basis kehidupan sosial kontemporer, karena itu ia menjadikan komunikasi sebagai unit dasar analisisnya, dan bukan informasi. Lash kemudian melangkah lebih jauh dengan mengembangkan konsep di seputar isu perkembangan ICT. Ketika ICT itu sendiri sering diposisikan sebagai entitas tersendiri yang berbeda dengan karakter-karakter masyarakat sebelumnya dengan titik berat pada produksi industrial, maka Lash menjelaskan bahwa dalam kategori era ICT itu telah berkembang dengan karakter yang berbeda. Oleh karena itu ia mengatakan bahwa telah terjadi dua generasi dalam perkembangan ICT.

- Generasi pertama perkembangan ICT secara fundamental adalah informasional, dengan sektor kuncinya adalah semikonduktor, software (sistem operasi dan aplikasi), dan komputer.
- Generasi kedua, ekonomi baru adalah komunikasional, karena itu sentralitasnya adalah internet dan sektor jaringan. Itulah sebabnya menurut Lash, Cisco Systems, yang membuat sarana jalan, sebagai 'pipa' komunikasi internet, yang menjadi kapitalisme pasar lebih tinggi daripada 'informational' Microsoft. Inilah yang dikenal sebagai pasangannya media baru (*new media*).

Sekarang ini juga terjadi adanya pergeseran dari akumulasi ke sirkulasi. Namun demikian juga muncul dalam ekonomi, apa yang disebut sebagai **hegemoni sirkulasi** di mana sirkulasi modal uang dipisahkan dari bagian akumulasi modal.

Dalam dunia politik, media massa berfungsi sebagai alat untung mengawasi penguasa (mengkritik). Sekarang media massa malah digunakan sebagai alat untuk menyebarluaskan kekuasaan yang kemudian diterima secara luas oleh masyarakat menjadi sebuah ideologi. Seperti pada era sekarang dimana para konglomerat pemilik media berusaha menanamkan nilai-nilai bahwa mereka seakan-akan pro pada rakyat, dengan menayangkan program-program yang sebenarnya tidak pro rakyat, namun hanya mengejar rating share

Hegemoni berasal bahasa Yunani, egemonia yang berarti penguasa atau pemimpin. Secara ringkas, pengertian hegemoni adalah bentuk penguasaan terhadap kelompok tertentu dengan menggunakan kepemimpinan intelektual dan moral secara konsensus. Artinya, kelompok-kelompok yang terhegemoni menyepakati nilai-nilai ideologis penguasa.

CONTOH HEGEMONI DI MASYARAKAT

- Kekuasaan berdasarkan norma masyarakat, contoh: Hubungan antara suami dengan istri, orangtua dengan anak, kakak dengan adik
- Kekuasaan yang diberi atas kelas sosial, contoh: Majikan dengan ART/supir/satpam, ningrat dengan yang bukan ningrat
- Kekuasaan atas kelas ekonomi, contoh: Hubungan antara si kaya dan si miskin
- Kekuasaan berdasarkan karisma pribadi/kelompok, contoh: Hubungan antara selebritas dengan fansnya, motivator dengan pengikutnya
- Kekuasaan atas hukum legal negara, contoh: Pemerintah negara (RT/RW/kelurahan), polisi, militer, hakim
- Kekuasaan berdasarkan keterampilan seseorang, contoh: Dokter, penjahit, montir
- Kekuasaan yang diberi karena tradisi, contoh: Kepala adat, dukun adat
- Kekuasaan yang diberi karena persuasi moral, contoh: Agama
- **Kekuasaan yang diberi atas pengetahuan seseorang, contoh: Guru, dosen**

Tidak jarang terjadi Dalam kondisi pembelajaran Muncul bentuk ancaman perlakuan terhadap siswa dengan menggunakan kekerasan.

KEMUDIAN munculah: Apa itu PAKEM?



Ahmadi, I. 2011. PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot). Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Ambelajaran



A



aktif

Guru aktif memantau kegiatan belajar siswa :

- **Memberi umpan balik**
- **Mengajukan pertanyaan yang menantang**
- **Mempertanyakan gagasan siswa**

Siswa aktif :

- **Membangun konsep bertanya**
- **Mengemukakan gagasan**
- **Mempertanyakan gagasan**
- **Melakukan kegiatan**





Siswa kreatif :

- Merancang/
membuat
sesuatu
- Menulis/
mengarang

Guru kreatif :

- Mengembangkan
kegiatan yang menarik
dan beragam
- Membuat alat bantu
belajar
- Memanfaatkan
lingkungan

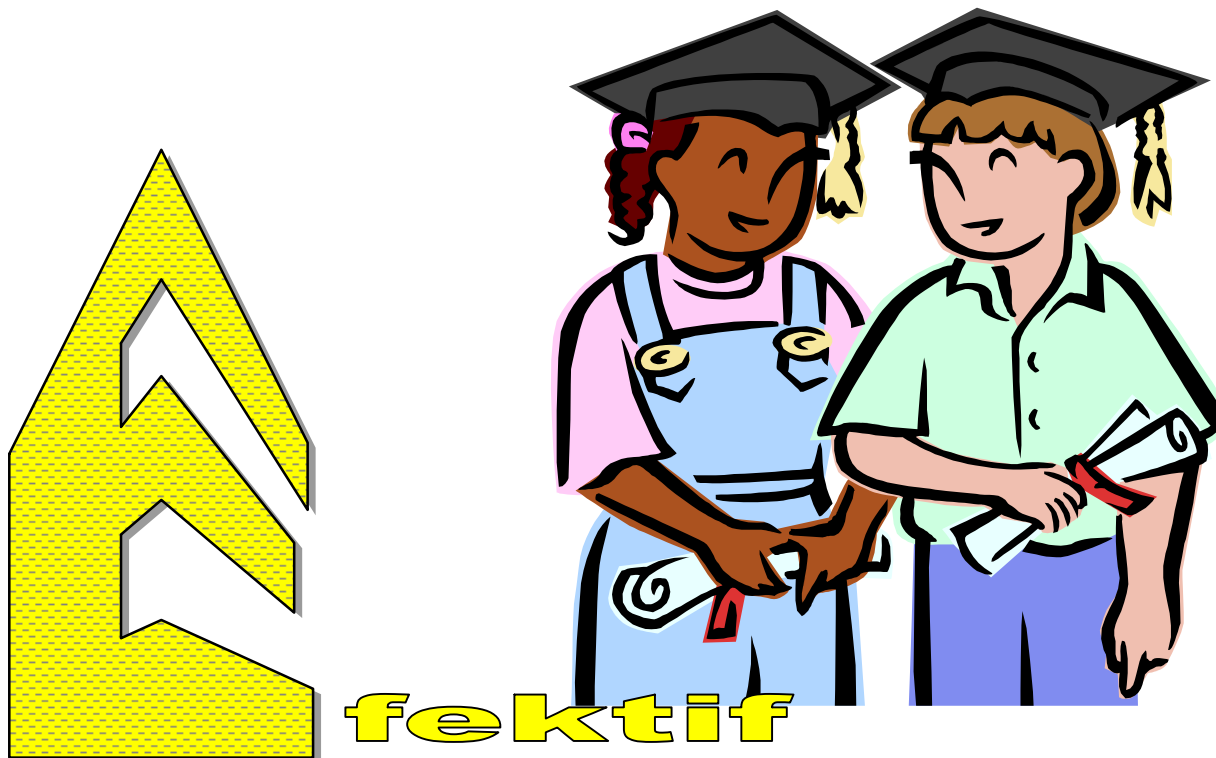


Pembelajaran :

- Mencapai tujuan pembelajaran

Siswa :

- Mencapai kompetensi yang diharapkan



Menyenangkan



Membuat anak:

- * berani mencoba/berbuat
- * berani bertanya
- * berani mengemukakan pendapat/ gagasan
- * berani mempertanyakan gagasan orang lain

Pembelajaran Tidak membuat anak takut:

- * takut salah
- * takut ditertawakan
- * takut dianggap sepele



Strategi

Pembelajaran PAKEM

PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Berpusat pada Guru



Berpusat pada Siswa



Berpusat pada Guru

- Guru sebagai pengajar
- Penyampaian melalui ceramah
- Guru menentukan apa yang mau diajarkan dan bagaimana cara siswa mendapatkan informasi yang akan mereka pelajari



Berpusat pada Siswa

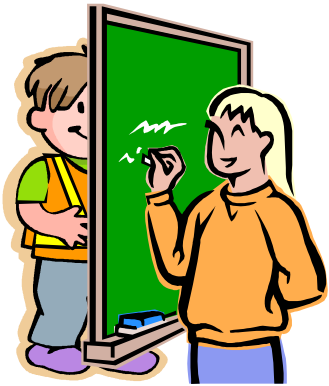
- Guru sebagai fasilitator, bukan penceramah
- Fokus pembelajaran pada siswa bukan guru.
- Siswa belajar aktif.
- Siswa mengontrol proses belajar dan menghasilkan karya mereka sendiri, tidak mengutip dari guru.



Strategi mengajar Berpusat pada Guru mencakup :



Strategi berpusat pada siswa termasuk:



bermain peran

pemecahan masalah



praktik keterampilan

belajar kelompok



**diskusi kelas/
debat**

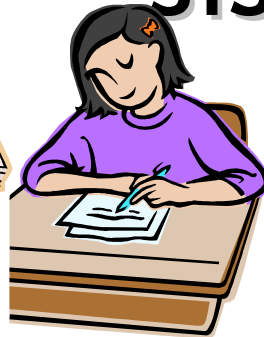
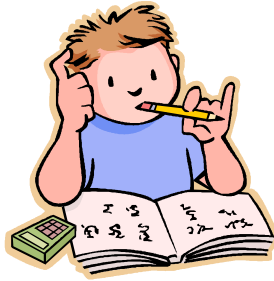


**menulis dengan
kata-kata sendiri**



penelitian/riset

Dalam Pembelajaran PAKEM siswa:



berpikir sendiri
mengerjakan sendiri tugas mereka
menulis karya sendiri
membaca buku buku

bekerjasama
berdiskusi bersama teman teman
mengerjakan tugas bersama



menggunakan apa yang telah mereka pelajari dalam praktik



di sekolah masing-masing

Alhamdulillah ... yahh...

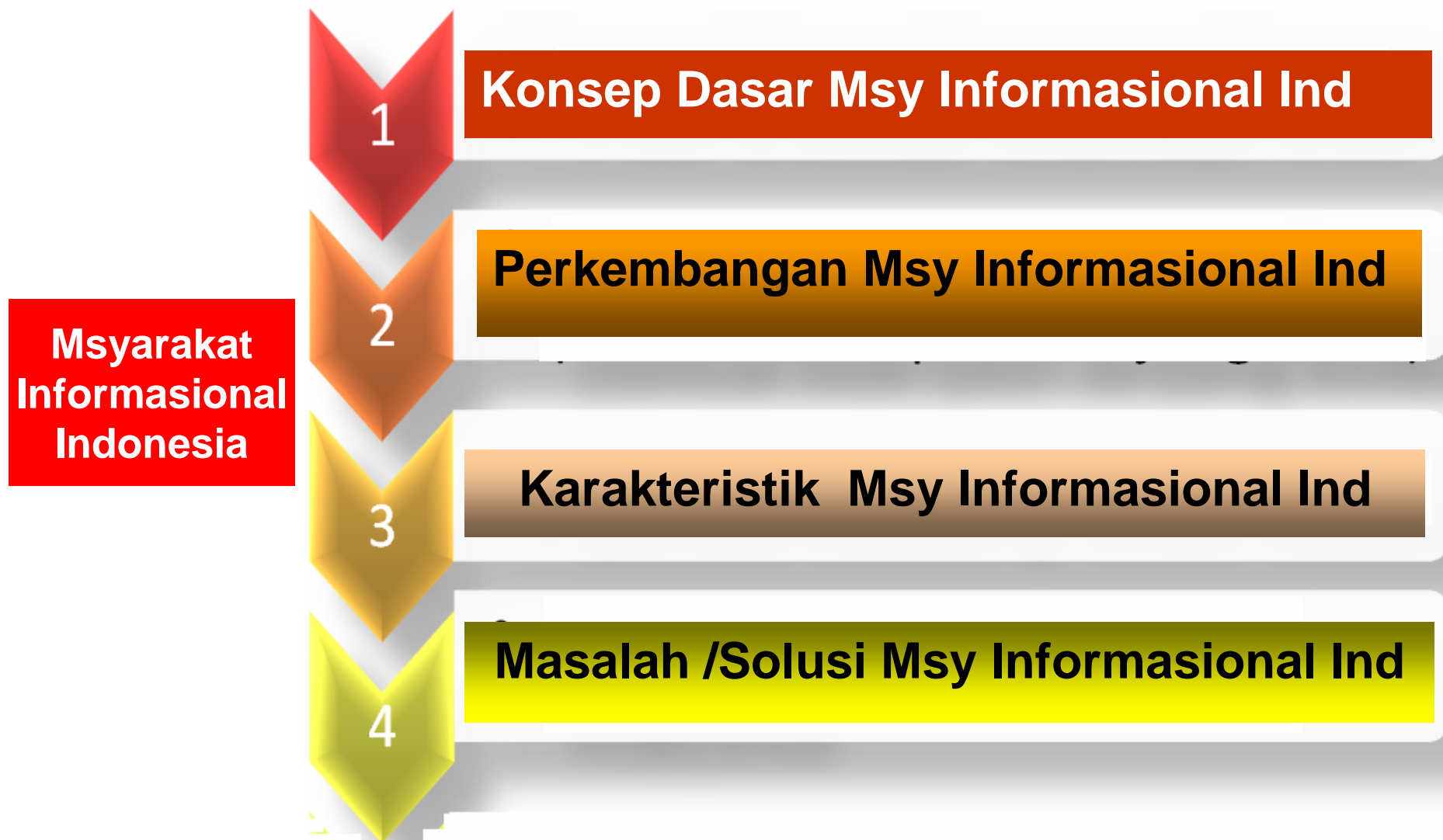


2 Masyarakat Informatif di Indonesia

A. Rusdiana

29 Desember 2018

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan menganalisis mode Msy Infomasional Ind PM. Menjelaskan:



Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek budaya masyarakat, dan menawarkan strategi percepatan transformasi kultural menuju masyarakat informasi.



KONSEP DASAR MSY INFORMASI

Apa itu Masyarakat infromasi?

Masyarakat infromasi adalah suatu bangsa dimana sebagian besar pekerjaanya terdiri dari pekerja informasi dan dimana informasi menjadi elemen kehidupan yang paling penting). Pekerja informasi adalah orang-orang yang aktivitas utamanya membuat, mengolah atau menyampaikan informasi serta membuat teknologi informasi. Profesi pekerja informasi antara lain adalah: guru, ilmuwan, wartawan, pembuat program computer, konsultan, sekretaris dan manajer. Orang-orang tersebut menulis, mengajar, memberikan perintah dan dengan kata lain, berurusan dengan informasi). (Everett M. Rogers)

Masyarakat modern dikenal sebagai masyarakat informasional. Pandangan tersebut dikarenakan perkembangan di bidang teknologi informasi. Aplikasinya dalam dunia nyata pun sudah sangat beragam sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada lagi segi kehidupan dari penghidupan yang tidak disentuh oleh informasi. Salah satu produk perkembangan tersebut ialah tumbuhnya disiplin ilmiah baru yang kini dikenal dengan istilah “informatika’ (<http://tomattominie.blogspot.com/2011/09/masyarakat-informasi.html>).

CONTOH KEHIDUPAN MASYARAKAT INFORMASI

- Setiap aktivitas membutuhkan informasi, sehingga masyarakat membutuhkan penyediaan informasi yang beragam bagi kebutuhannya. Dengan tingkat kebutuhan informasi yang semakin banyak dan beragam, sehingga dibutuhkan berbagai alat pengolahan informasi untuk mengolah dan menyebarkan informasi.
- Ketergantungan terhadap perkembangan teknologi informasi yang tinggi, membuat sebagian besar masyarakat termasuk Indonesia selalu menggunakan teknologi terbarunya dengan volume yang begitu besar.
- Penggunaan gadget terbaru BB yang beberapa tahun belakangan ini sangat booming. Hampir semua kalangan telah menggunakan ponsel keluaran Kanada ini. Juga dengan teknologi yang baru saja bermunculan seperti tablet dan iPad.
- Penggunaan internet yang sangat menguras waktu para penggunanya. Saat ini hampir segala kebutuhan selalu dikaitkan dengan informasi yang berada dalam internet. Dalam penyelesaian tugas-tugas pelajar yang diberikan dari guru yang bersangkutan misalnya, mereka butuh internet sebagai sumber informasi. Selain karena penyajiannya instant, banyak pilihan yang bisa mereka gunakan. Tidak seperti buku-buku yang tersedia di toko buku, saat ini mereka lebih memilih yang terjamin kecepatannya.
- Tingkat konsumtifitas masyarakat yang begitu terlihat untuk penggunaan teknologi juga terlihat begitu nyata. Mereka berbondog-bondong membeli keluaran terbaru teknologi yang baru bermunculan (BB, iPad, Tablet, Android, dan lain sebagainya) demi menikmati keunggulan terbaru dari teknologi tersebut.



PERKEMBANGAN MSY INFORMASI

Peran Informasi sudah sangat meluas bahkan sudah memasuki berbagai bidang kehidupan. Begitu cepatnya arus informasi melanda segala bidang kehidupan membuat orang merasa bingung dalam memilih dan mengambil keputusan akibat banyaknya pilihan. Maka tidak heran bila abad ini disebut abad informasi. (Zulkarimein Nasutution)

Trends Masyarakat Informasi

1. Dari Negara Bangsa > Jaringan
2. Dari Tuntutan Eksport > Tuntutan Konsumen
3. Dari Pengaruh Barat > Cara Asia
4. Dari Kontrol Pemerintah > Tuntutan Pasar
5. Dari Desa > Metropolitan
6. Dari Padat Karya > Teknologi Canggih
7. Dari Dominasi Kaum Pria > Munculnya Kaum Wanita
8. Dari Barat > Timur (**Dikutip dari Megatrends Asia Oleh John Naisbit**)₅

Perkembangan Konsep Masyarakat Informasi

1. Masyarakat Pasca Industri: Daniel Bell

Konsep Masyarakat Informasi dikembangkan oleh sosiolog Amerika Daniel Bell (1974), yang berfokus pada prediksinya akan adanya "Masyarakat Pasca Industri". Bell, ketika itu melihat informasi sebagai input teknologi informasi merupakan kekuatan utama pada masa sesuai Perang Dunia Kedua, sedangkan bahan-bahan mentah (sumber daya alam) merupakan kekuatan utama bagi masyarakat agraris, mesin/teknologi menjadi energi dalam masyarakat industri (yang merupakan bentuk-bentuk masyarakat sebelum masyarakat industri)

2. Network Society (Masyarakat Jaringan): Manuel Castells

Salah satu kontribusi terbaru untuk teori sosial modern adalah sebuah trilogi yang ditulis oleh Manuel Castells (1996, 1997, 1998) dengan judul *Information Age: Economy, Society and Culture*, Castells mengutarakan pandangannya tentang kemunculan masyarakat, kultur dan ekonomi yang baru dari sudut pandang revolusi teknologi informasi (televisi, komputer dsbnya). Dalam analisisnya, Castells memberikan pemikirannya tentang paradigma teknologi informasi dengan 5 karakteristik dasar:

1. Teknologi informasi bereaksi terhadap informasi
2. Karena informasi adalah bagian dari aktivitas manusia, maka teknologi ini mempunyai efek pervasif.
3. Semua sistem yang menggunakan teknologi informasi didefinisikan oleh "logika jaringan".
4. Teknologi baru sangatlah fleksibel, bisa beradaptasi.
5. Teknologi informasi sangatlah spesifik, dengan adanya informasi maka bisa terpadu dengan suatu sistem yang terintegrasi.

3. Masyarakat Informasi Dalam Konstelasi Perkembangan Teori Sosial

- Munculnya gagasan tentang Masyarakat Informasi (oleh Castells disebut sebagai Network Society/Masyarakat jaringan) dalam peta perkembangan Teori Sosial terletak pada peralihan dari Teori Sosial Modern ke Teori PostModern, yang disebut dengan Teori Modernitas Kontemporer.
- Sebelum munculnya gagasan tentang Masyarakat Informasi, terbangun teori-teori Modernitas Kontemporer lainnya: Modernitas dari Anthony Giddens, Ulrich Beck, George Ritzer, Zygmunt Bauman, Jurgen Habermas, yang semuanya diantaranya terkait dengan ide tentang Globalisasi.
- Giddens melihat modernitas sebagai Juggernaut yang menawarkan sejumlah keuntungan namun juga sejumlah bahaya. Beck menawarkan bahaya-bahaya dalam masyarakat modern yaitu berupa Masyarakat Risiko. Ritzer melihat rasionalitas sebagai ciri utama masyarakat kontemporer dengan konsep McDonalisasi. Bauman menawarkan konsep Holocaust yang mengindikasikan irasionalitas. Habermas memusatkan perhatiannya pada rasionalitas sistem dan keterbelakangan rasionalitas dunia kehidupan. Castells dengan karyanya yang membahas tentang pertumbuhan informasionalisme dan masyarakat jaringan.

OPINI DAN PENDAPAT PERSONAL MENGENAI MASYARAKAT INFORMASI

- Masyarakat informasi merupakan salah satu efek nyata akibat perkembangan teknologi informasi. Begitu banyak dampak positif yang diterima ketika kita mudah mendapatkan informasi dari berbagai teknologi yang semakin maju. Dibandingkan dengan beberapa tahun yang lalu, masih dengan sangat terbatasnya teknologi informasi yang tersedia, membuat kita merasa kesulitan untuk memenuhi kebutuhan kita, terutama dalam pengembangan pendidikan.
- Seiring dengan berkembangnya zaman yang begitu pesat, saya merasa diuntungkan dengan tersedianya akses mudah informasi saat ini. Betapa banyak keuntungan yang saya rasakan untuk memenuhi segala kebutuhan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan.
- **“Begitu cepatnya arus informasi melanda segala bidang kehidupan membuat orang merasa bingung dalam memilih dan mengambil keputusan akibat banyaknya pilihan. Maka tidak heran bila abad ini disebut abad informasi” (Zulkarimein Nasution)**
- Namun di sisi lain, saya juga merasa dirugikan akan hadirnya berbagai teknologi yang begitu canggih tersebut. Salah satunya adalah timbulnya tingkat konsumtifitas yang begitu besar, sehingga terkadang masyarakat tidak mampu mengontrol kehendaknya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Selanjutnya, yang paling tidak terlupakan adalah, internet. *The one and only thing* yang paling digunakan orang banyak untuk mengakses segala macam keinginan mereka. Karena internet menyediakan begitu banyak sumber yang diinginkan masyarakat, dan sekarang ini mulai timbul kebiasaan malas bagi masyarakat. Semakin malas, semakin ketergantungan, sehingga mereka selalu menginginkan segala halnya secara instant tanpa mereka mau mengulasnya lebih dalam lagi. Ini sangat disayangkan, Indonesia sebagai negara yang berwibawa tidak seharusnya memiliki masyarakat-masyarakat yang bersifat instant seperti itu.

Ciri – Ciri Masyarakat Informasi (Alvin Toffler)

1. Terbuka diringi dengan sikap kritis dan tidak apriori
2. Demokratis
3. Desentralisasi: Kekuasaan untuk berbagi
4. Dari manufacture ke jasa, dengan ciri pekerjaan yang berbasis ilmu pengetahuan, otomatisasi, pemecahan masalah dan inovasi (Masuda)
5. Ketergantungan kepada ICT. Komputer merupakan teman sejawat demokrasi yang paling penting sejak kotak suara ditemukan.

Ciri-ciri masyarakat informasional (Siagan, 2000):

1. Dasar Ilmiah
2. Jumlah Informasi dan Lingkup Informasi
3. Isi Informasi
4. Lokasi Informasi dan Jangkauan Terhadap Informasi
5. Cara Penyampaian Informasi dan Jenis Interdependensi
6. Tingkat Kompleksitas Sistem Informasi
7. Pemecahan Masalah

Penjelasan Ciri-ciri masyarakat informasional (Siagan,2000) sebagai berikut:

1. **Dasar Ilmiah:** Di lingkungan masyarakat prainformasional ilmu pengetahuan yang digunakan sebagai dasar berpikir masih relatif sederhana sedangkan pada masyarakat informasional dasar berpikir yang digunakan sudah memanfaatkan teori baru dan cenderung bersifat spesialisik, sehingga paradigma ilmiah untuk masyarakat prainformasional sering tampak kaku.
2. **Jumlah Informasi dan Lingkup Informasi;** Dalam masyarakat prainformasional masalah yang dihadapi tergolong sederhana, informasi yang diperlukan juga relatif sedikit serta alat untuk menciptakan dan mengelola informasi sangat terbatas. Sebaliknya masyarakat informasional cenderung memiliki masalah yang kompleks sehingga informasi yang diperlukannya sangat banyak, dan di dukung oleh peralatan hardware dan software untuk menciptakan dan mengelola informasi. Karena berbagai keputusan yang diambil oleh masyarakat prainformasional relatif sederhana maka lingkup informasi yang dibutuhkan pun dapat dikatakan sederhana, Sebaliknya masyarakat maju biasanya dihadapkan kepada beberapa permasalahan sekaligus yang timbul secara simultan sehingga bentuk informasi yang dibutuhkan jumlahnya besar, dan lingkupnya pun luas.
3. **Isi Informasi;** Masyarakat prainformasional berkembang dengan lamban, permasalahan yang dihadapinya relatif tidak rumit sehingga isi informasi yang dibutuhkan tidak sering mengalami perubahan. Sebaliknya, salah satu fenomena yang terlihat dalam masyarakat modern ialah sering terjadinya perubahan yang berlangsung dengan cepat. Perubahan yang cepat menyebabkan mobilitas manusia menjadi sangat tinggi yang pada gilirannya membuat semua masyarakat semakin terbuka. Keterbukaan ini disertai oleh dampak terjadinya pergeseran nilai dalam suatu masyarakat.
4. **Lokasi Informasi dan Jangkauan Terhadap Informasi:** Masyarakat prainformasional memiliki mobilitas yang rendah serta proses pengambilan keputusannya berdasarkan pendapat dari tokoh-tokoh tertentu yang ada dalam masyarakat tersebut. Dalam lingkungan masyarakat prainformasional, jangkauan informasi masih terbatas sifat keputusan yang diambil memerlukan dukungan informasi yang bersifat terbatas sifat keputusan yang diambil memerlukan dukungan informasi yang bersifat terbatas pula. Sebaliknya, dalam lingkungan masyarakat maju, jangkauan informasi menjadi terbuka. Jangkauan informasi terbuka ialah bahwa organisasi tidak boleh puas karena memiliki informasi tertentu yang secara “konvensional” dipandang perlu dimiliki oleh organisasi tersebut.

5. Cara Penyampaian Informasi dan Jenis Interdependensi: Masyarakat prainformasional sumber informasinya hanya satu, sedangkan masyarakat informasional memiliki berbagai sumber informasi. Masyarakat prainformasional juga relatif tertutup dari dunia luar sebaliknya masyarakat modern selalu terbuka.

6. Tingkat Kompleksitas Sistem Informasi: Telah umum diketahui bahwa makin maju suatu masyarakat, makin dinamis pula masyarakat tersebut. Masalah yang dihadapinya pun semakin beraneka ragam. Sejalan dengan keadaan ini, sistem informasi yang diperlukan pun makin kompleks, berbeda dengan masyarakat prainformasional yang sistem informasinya relatif sederhana. Mudah memahami bahwa kompleksitas sistem informasi timbul karena proses pengambilan keputusan yang harus didukungnya semakin rumit pula. Misalnya, sstem informasi yang diperlukan oleh suatu perusahaan yang menghasilkan barang berbeda dengan sistem informasi yang diperlukan oleh perusahaan yang menghasilkan jasa.

7. Pemecahan Masalah: Jika para pakar menekankan bahwa suatu sistem informasi baru punya arti operasional dalam kehidupan suatu organisasi jika sistem tersebut mendukung proses pengambilan keputusan. Artinya suatu sistern informasi harus mampu mendukung kegiatan pemecahan masalah yang dihadapi oleh pengguna sistem tersebut. Telah disinggung di muka, bahwa karena permasalahan yang dihadapi masyarakat prainformasional relatif sederhana, tidak terlalu dirasakan pentingnya pendekatan kesisteman dalam penanganan informasi karena pendekatan subsistem yang bersifat parsial, atau elementer atau lokal sudah memadai. Berbeda halnya jika permasalahan yang dihadapi kompleks, seperti halnya berbagai permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat informasional. Kompleksitas permasalahan tersebut menuntut diambilnya langkah-langkah pemecahan masalah yang canggih ilmiah.

PERBEDAAN KEHIDUPAN MASYARAKAT INFORMASI DAN PRAINFORMASI

Masyarakat prainformasional selalu ketinggalan dari perkembangan IPTEK hal ini menyebabkan masyarakat prainformasional mengelola informasi dengan cara manual tanpa bantuan teknologi, tidak memiliki keahlian khusus, dan bersifat tertutup.

Masyarakat informasional adalah masyarakat yang selalu mengikuti perkembangan IPTEK yang didukung oleh berbagai informasi dalam penyelesaian masalah yang kompleks dan bersifat terbuka serta menerima perubahan yang ada

Permasalahan & Solusi

Permasalahan

Berdasar pada ciri utama masyarakat informasi, semua aktivitas masyarakatnya berbasis pada pengetahuan. Oleh karena itu, informasi dan pengetahuan terus beredar, pemerintah bercita-cita untuk membangun negara sebagai masyarakat yang berpengetahuan. Target menjadi masyarakat informasi diarahkan pada ukuran terhubungnya seluruh desa dalam jaringan teknologi komunikasi dan informasi pada tahun 2015.

Akan tetapi justru kemudian menimbulkan masalah, sebab perkembangan masyarakat di Indonesia tidak linier dan homogen, dikarenakan masih dihadapkan pada beberapa persoalan, diantaranya:

1. Ada sebagian masyarakat yang sudah berada dalam tahap siap memasuki masyarakat informasi karena telah mempunyai basis pengetahuan kuat dan menggunakannya sebagai dasar utama bagi aktivitasnya. Sementara banyak juga warga masyarakat yang berakar kuat pada kultur agraris, tradisional, penuh mistik, dan pandangan dunianya kurang mampu cepat beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Akibatnya ketika pemerintah membangun infrastruktur ICT secara signifikan, sebagian besar warga masyarakat kurang mampu memanfaatkan ICT untuk kepentingan yang produktif, karena rendahnya tingkat kesadaran masyarakat akan pentingnya pengetahuan (Modul, 2018:8)

3. Adanya Opini Dan Pendapat Personal Mengenai Masyarakat Informasi

- Masyarakat informasi merupakan salah satu efek nyata akibat perkembangan teknologi informasi. Begitu banyak dampak positif yang diterima ketika kita mudah mendapatkan informasi dari berbagai teknologi yang semakin maju. Dibandingkan dengan beberapa tahun yang lalu, masih dengan sangat terbatasnya teknologi informasi yang tersedia, membuat kita merasa kesulitan untuk memenuhi kebutuhan kita, terutama dalam pengembangan pendidikan.
- Seiring dengan berkembangnya zaman yang begitu pesat, saya merasa diuntungkan dengan tersedianya akses mudah informasi saat ini. Betapa banyak keuntungan yang saya rasakan untuk memenuhi segala kebutuhan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan. “Begitu cepatnya arus informasi melanda segala bidang kehidupan membuat orang merasa bingung dalam memilih dan mengambil keputusan akibat banyaknya pilihan. Maka tidak heran bila abad ini disebut abad informasi” (Zulkarimein Nasution)
- Namun di sisi lain, saya juga merasa dirugikan akan hadirnya berbagai teknologi yang begitu canggih tersebut. Salah satunya adalah timbulnya tingkat konsumtifitas yang begitu besar, sehingga terkadang masyarakat tidak mampu mengontrol kehendaknya untuk memenuhi kebutuhan tersebut.
- Selanjutnya, yang paling tidak terlupakan adalah, internet. *The one and only thing* yang paling digunakan orang banyak untuk mengakses segala macam keinginan mereka. Karena internet menyediakan begitu banyak sumber yang diinginkan masyarakat, dan sekarang ini mulai timbul kebiasaan malas bagi masyarakat. Semakin malas, semakin ketergantungan, sehingga mereka selalu menginginkan segala halnya secara instant tanpa mereka mau mengulasnya lebih dalam lagi. Ini sangat disayangkan, Indonesia sebagai negara yang berwibawa tidak seharusnya memiliki masyarakat-masyarakat yang bersifat instant seperti itu.

Implikasi Perkembangan ICT

Tiga Ketimpangan yg mencolok: (*Zulkarimein Nasution*)

- Porsi pengeluaran negara2 berkembang sekitar 3 % da hanya memiliki 13 % dari seluruh ilmuan yg ada di dunia dan bertumpuk di India, Brazil, Argentina dan Mexico
- Negara berkembang harus meningkatkan porsi untuk pengeluaran bidang industry dari 7 % menjadi 25 %. Tahun 1980 hanya 9 %
- Nilai peralatan pengolahan data, diperkirakan AS, Jepang dan Eropa Barat mencapai 83 % dari seluruhan dunia (1978). 17 % dimiliki bersama dan th 1988 meningkat 20 %

Tenaga Kerja

- Otomasi besar-besaran akan menyebabkan pengangguran, sebuah computer bisa menyebabkan ribuan orang tak lagi dibutuhkan juga menimbulkan dilema-dilema moral lainnya. (*lihat Ziauddin Sardar*)

Pendidikan

- The Knowledge Gap hypothesis posits that the “information-rich” benefit more from exposure to communications media than the “information-poor”
- Hal tersebut akibat dari perbedaan tingkat pendidikan, akses terhadap sumber informasi seperti perpustakaan dan internet atau komputer rumah.

Sosial

- Hal lain yang perlu mendapatkan perhatian adalah dimana sementara orang kurang nyaman untuk mencari penyelesaian konflik, dan membicarakan berita-berita yang kurang baik (bad news) melalui teknologi Komunikasi.
- (*lihat Media Now*)

- **Institusi/Kelembagaan**

- Perkembangan Teknologi Komunikasi juga mengakibatkan perubahan institusi seperti perubahan lembaga-lembaga pendidikan, munculnya sistem pendidikan Jarak Jauh atau terbuka, seperti Universitas Terbuka, SMP Terbuka, Open University di London, India, Pakistan dll.

- **Moral**

- Several sub sequent studies have suggested that TV violence causes aggression among children. Researchers caution, however, that TV violence is not the cause of aggressiveness, but a cause of aggressiveness

- **Politik**

- The rising cost of national political campaigns is directly connected to the exence of television advertising. TV is very efficient way to reach large numbers of people quickly, but campaigning for television also distances the candidates fram direct public contact. (*lihat Media Impact*)

- **Ekonomi**

- Dalam bidang ekonomi dan perdagangan, dengan munculnya e-Banking, e-comers, e-money, belanja lewat internet dan resesvasi tiket pesawat dan hotel melalui internet.

- **Global**

- Negara-negara Super Power dan Eropa akan mendominnsasi selain kepemilikan sumber informasi tetapi akan menekan negara-negara lain dibidang ekonomi, militer, politik dan budaya.
- Negara-negara dunia ketiga atau negara-negara miskin dengan terpaksa tunduk serta tidak berdaya dalam menghadapi rekayasa informasi yang sering menyudutkan negara-negara berkembang.

Solusi

Perkembangan peradaban manusia terasa begitu cepatnya, kita tentunya mengenal masyarakat primitif, pada era itu seseorang untuk mendapatkan suatu barang harus ditukar dengan barang lagi (barter), kemudian meningkat ke masyarakat agraris, kemudian masyarakat industri. Dari masyarakat industri loncat ke masyarakat informasi (era informasi). Mengapa dikatakan loncat ke masyarakat informasi? Karena kita baru memulai melangkah ke masyarakat industri, era informasi sudah datang. Dengan era informasi ini, semuanya menjadi serba yaitu serba murah, cepat, tepat, dan akurat. Namun disamping itu ada sisi negatifnya, tergantung kita mau kemana melangkah. Dan bisa juga menyerap informasi budaya yang jelek, yang dapat merubah perilaku dan etika seseorang. Oleh karena itu diperlukan sikap arif dalam menyikapi era informasi ini, kita tidak boleh terjebak perdebatan dampak positif dan negatifnya era ini, yang akhirnya mandeg dan tidak berubah. Yang harus kita bangun adalah kemauan untuk merubah diri

Perubahan diri

Setiap manusia dalam perjalanan hidupnya pasti pernah mengalami pasang surut mental, mental yang dimaksud disini adalah semangat atau motivasi dalam hidup. Terkadang kita sangat bersemangat terkadang juga merasa bosan, jenuh, malas dan lain sebagainya. Semua hal itu pasti terjadi dalam diri kita. Pada tulisan ini akan membahas tentang hal-hal yang mempengaruhi perubahan diri pada seorang manusia. Dan pada tulisan ini juga akan dibahas tentang cara-cara melakukan perubahan diri menuju individu yang lebih baik, serta dibahas juga 'resep-resep' agar terhindar dari perubahan diri yang tidak baik. Tulisan ini memang bukan sebuah karya tulis yang sudah teruji kebenarannya namun tulisan ini hanyalah berisi tentang pengalaman penulis yang berhubungan dengan perubahan diri.

Bicara tentang perubahan, sebenarnya apa yang dimaksud dengan perubahan? ada yang berubah, dia telah berubah, status berubah, dan lain-lain sebenarnya apa perubahan itu?. Arti menurut kamus perubahan adalah: hal (keadaan) berubah; peralihan; pertukaran, dalam hal ini adalah yang berhubungan dengan diri manusia. Sedangkan arti "diri" menurut kamus adalah : orang seorang (terpisah dari yang lain). Jadi perubahan diri adalah sebuah peralihan pada diri seseorang atau individu yang menghasilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya pada diri seseorang atau individu itu. Dalam pembahasan kali ini berhubungan dengan akhlaq atau kebiasaan atau sesuatu yang sudah sering kita lakukan.

Teori perubahan dalam konteks Psikologi, Ali dan Asrori (2011: 175), perubahan/penyesuaian diri didefinisikan sebagai suatu proses yang mencakup respon-respon mental dan perilaku yang diperjuangkan individu agar dapat berhasil menghadapi kebutuhan-kebutuhan internal, ketegangan, frustrasi, konflik, serta untuk menghasilkan kualitas keselarasan antara tuntutan dari dalam diri individu dengan tuntutan dunia luar atau lingkungan tempat individu berada.

Komponen yang menentukan keberhasilan seseorang dalam melakukan perubahan

Bastaman 2007. mengenai beberapa komponen yang menentukan keberhasilan seseorang dalam melakukan perubahan dari penghayatan hidup tak bermakna menjadi hidup bermakna. Komponen-komponen tersebut adalah:

1. Pemahaman diri (Self Insight)

Meningkatnya kesadaran atas buruknya kondisi diri pada saat ini dan keinginan kuat untuk melakukan perubahan kearah kondisi yang lebih baik.

2. Makna hidup (the meaning of life)

Nilai-nilai penting yang bermakna bagi kehidupan pribadi seseorang yang berfungsi sebagai tujuan hidup yang harus dipenuhi dan pengarah kegiatan-kegiatannya.

2. Perubahan sikap (changing attitude)

Merubah diri yang bersikap *negative* menjadi positif dan lebih tepat dalam menghadapi masalah.

2. Keikatan diri (self commitment)

Merupakan komitmen individu terhadap makna hidup yang ditetapkan. Komitmen yang kuat akan membawa diri pada hidup yang lebih bermakna dan mendalam.

*Bastaman. H. D. 2007. Logoterapi, Psikologi Untuk Menemukan Makna Hidup Dan Meraih Hidup Bermakna . (Jakarta. Raja Grafindo Persada).

Teori perubahan, dalam konteks Sosial, model *power based* Kurt Lewin (1935), dalam Saefull&Rusdiana (2016:4), perubahan terjadi karena adanya tekanan individu, kelompok, atau organisasi. Dalam penelitiannya ia menyimpulkan kekuatan tekanan (*driving forces*), akan berhadapan dengan penolakan (*resistences*), Maka apabila seseorang ingin berubah harus memperkuat *driving forces* dan melemahkan *resistences to change* (penolakan untuk berubah). Langkah yang pengelolaan perubahan antara lain:

1. *Unwezing*; proses penyadaran adanya kebutuhan untuk berubah;
2. *Cangging*; tindakan memperkuat *driving forces* dan melemahkan *resistences to change*
3. *Refreshing*; membawa kelompok kepada kesimbangan baru (*a new dynamic equilibrium*).

Lipit (1958), dalam Saefull&Rusdiana (2016:4), mengembangkan model *power based* Kurt Lewin (1935), menjabarkan pada 5 tahapan meminij perubahan diri individu:

1. Tahap inisiasi keinginan untuk berubah;
2. Penyusunan pola relasi yang ada;
3. Pelaksanaan perubahan diri;
4. Perumusan stabilisasi perubahan;
5. Pencapaian kondisi akhir yang di cita-citakan.

Dari proses itu, ada empat hasil dari perubahan yang dapat dijetahui: pengetahuan, sikap, perilaku, dan periku kelompok.

Lantas kemudian dari itu, berkembang menjadi teori **Sosiologi Pendidikan** Beberapa tokoh **sosiologi pendidikan sebagai pioner** antaranya adalah **Kurt Lewin**, **EmileDurkheim**, **Karl Marx**, dan **Max Wej** Menurut Lester Frank Ward, tujuan sosiologi pendidikan adak I mengatasi masalah sosial, seperti kemiskinan, keterbelakangan, dc kebodohan dengan pendidikan. Oleh sebab itu, sosiologi pendidikcj harus menghasilkan konsep paling real untuk mencapai tujuanny pendidikan harus menjanjikan jawaban yang tepat untuk mengata permasalahan sosial. Adapun menurut Robert Angell, tujuan sosiologi| pendidikan adalah menganalisis dan meneliti lembaga pendidil serta peristiwa-peristiwa yanterjadi di dalamnya.

MANAJEMEN PERUBAHAN DIRI DALAM ISLAM

Dasar Perubahan dalam konteks Islam, Manusia wajib berikhtiar untuk kehidupan yang lebih baik. Sebab Allah Ta'ala juga tidak akan mengubah kondisi hambaNya hingga ia berusaha merubah dirinya sendiri. Oleh sebab itu, selagi masih diberikan kesempatan hidup di dunia maka cepat-cepatlah berhijrah sebelum semua terlambat. Allas SWT., dalam (QS.ar-Ra'd [13]:11):

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَكَ ۚ إِنَّ
اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ
شَوْءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

“..Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (QS.ar-Ra'd:11)

Tahapan Proses Manajemen perubahan Diri dalam Islam

1. Tekad yang Kuat (QS.Al-Ankabut: 69)
2. Perbaiki Niat (segumpal daging) itu adalah hati. (HR. Al-Bukhari dan Muslim)
3. Berusaha Lebih Ekstra
4. Jangan Bermalas-Malasan
5. Jangan lupa Ibadah
6. Carilah Motivasi
7. Keluar dari Zona Aman
8. Optimis
9. Berkumpul dengan Orang yang Baik
10. Jadilah Pribadi yg gemar membantu orang lain
11. Jangan Mudah Menyerah
12. Perbanyak Bersyukur
13. **Jadilah Pribadi yg gemar membantu orang lain**
14. Berobat
15. Temukan Bakt

Penjelasan Manajemen Perubahan Diri dalam Islam

1. Tekad yang Kuat:

•Jika ingin merubah diri, pertama tentunya Anda harus punya tekad yang kuat. Sebab segala hal itu bisa terjadi karena adanya kemauan. Bila tak ada kemauan maka semua keinginan hanya menjadi fatamorgana. Oleh sebab itu, awali perubahan dengan sebuah tekad sekuat baja. Yakinkan diri Anda bisa mengatasi segala rintangan. Jangan menyerah dan percayalah bahwa [kasih sayang Allah kepada hambaNya](#) itu sangat luas. Apabila Anda memiliki niat baik dengan tujuan mencari ridha Allah Azza wa Jalla, maka jalan Anda juga akan dipermudah. “Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami, Kami akan Tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah bersama orang-orang yang berbuat baik.” (QS.Al-Ankabut: 69)

2. Perbaiki Niat

•Tak sekedar tekad, Anda juga harus memperbaiki niat. Perubahan yang Anda inginkan sebaiknya memiliki niatan baik. Tujuannya harus karena Allah Ta’ala. Sebab segala hal yang diawali dengan niat ikhlas lillahi ta’ala maka insyaAllah hasilnya akan baik. Sebaliknya jika niat Anda dikarenakan manusia, jangan heran jika itu hanya berlangsung sementara. Saat Anda dikecewakan maka diri Anda akan hancur kembali. Oleh karena itu, hindari berharap berlebihan kepada manusia. Ingat, tak ada tempat bersandar kecuali Sang Maha Esa, Allah Azza wa Jalla. Dalam hadist dijelaskan: “Ingatlah bahwa di dalam jasad terdapat segumpal daging. Jika baik, maka baiklah seluruh jasad. Jika rusak, maka rusaklah seluruh jasad. Ketahuilah, bahwa (segumpal daging) itu adalah hati. (HR. Al-Bukhari dan Muslim)

3. Berusaha Lebih Ekstra

•Untuk mewujudkan segala hal tentunya diperlukan usaha. Anda ingin kaya maka harus bekerja keras. Anda ingin memperbaiki iman maka harus memperdalam ilmu agama. Anda ingin berhenti merokok maka harus menghindarinya. Intinya perlu usaha! Harus ada action bukan sekedar wacana.

4. Jangan Bermalas-Malasan

•Jika Anda menghabiskan hidup hanya untuk bermalas-malasan maka Anda tidak akan mendapatkan apapun. Malas itu temannya syaitan. Malas juga membuang-buang waktu tanpa arti. Anda hanya akan mendapatkan kenikmatan sesaat, setelah itu barulah Anda menyesal. Sebab itu, jangan sampai terbuai oleh rasa malas. Lawan kemalasan, dan berusahalah menjadi pribadi yang bekerja keras.

5. Jangan Melupakan Ibadah

•Ini adalah poin penting jika Anda ingin berubah menjadi pribadi yang lebih baik. Anda harus memperbanyak ibadah. Jangan sampai urusan duniawi melalaikan Anda dari mengingat Allah Ta’ala. Jika ibadah Anda berantakan, efeknya sampai kapanpun Anda tidak akan pernah menemukan kedamaian hidup. Beribadah secara khusyu’ dapat menjadi

[Cara meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT](#)

6. Carilah Motivasi

•Biasanya sesuatu yang dilakukan terus-menerus tanpa henti bisa menimbulkan kejenuhan. Maka itu, Anda perlu motivasi. Sebuah motivasi dapat membangkitkan semangat dalam diri. Sehingga Anda bisa bekerja lebih rajin untuk merubah keadaan menjadi lebih baik.

•Untuk memperoleh motivasi, Anda bisa mengikuti seminar, membaca buku, Al-Quran, menonton video di Youtube, atau mengikuti perkumpulan tertentu yang punya visi dan misi serupa. Anda juga bisa menikah. Percaya deh, punya pasangan hidup bakal menjadikan diri Anda menjadi sosok yang lebih energik dan semangat.

7. Istiqomah

•Ketika Anda sedang dalam perjalanan untuk merubah diri menjadi pribadi lebih baik, biasanya ada banyak godaan yang datang. Untuk melawannya diperlukan keistiqomahan atau dikenal juga sebagai komitmen. Yakni menguatkan kemantaban hati.

•Untuk menjaga istiqomah memang tidaklah mudah. Sebaiknya perbanyak berdzikir dan mendekatkan diri kepada Allah Ta'ala, sebab Dialah dzat yang membolak-balikan hati. Jadi mintalah kekuatan kepadaNya.

8. Optimis

•Optimis berarti berprasangka baik kepada Allah Ta'ala. Percayalah bahwa apa yang Anda usahakan tidak akan sia-sia. Walaupun itu tampak sulit dan mustahil, jika Anda optimis maka insyaAllah impian Anda bisa terwujud. Memang tidak ada perjuangan yang mudah. Namun seseorang yang optimis maka dia bisa menyikapi proses yang sulit menjadi sesuatu untuk dinikmati.

•Sebaliknya, bagi orang-orang yang pesimis, biasanya mereka mudah gagal. Mereka tidak percaya sama Allah T'ala, tidak percaya dengan kemampuan dirinya sendiri. Dengan demikian hidupnya juga akan sulit berkembang.

9. Keluar dari Zona Nyaman

•Untuk merubah diri menjadi lebih baik, Anda tidak bisa terus-menerus berada di zona nyaman. Anda harus berani melangkah keluar dan mencoba hal-hal baru. Terlebih lagi jika zona yang Anda tempati selama ini buruk. Maka Anda wajib cepat-cepat berhijrah.

•Carilah lingkungan yang baik, dimana Anda bisa berkumpul dengan orang-orang yang shaleh dan memiliki jiwa optimis. Sebuah tempat yang dapat mempermudah datangnya rezeki Anda, serta mendatangkan kedamaian hati. Jangan takut untuk menghadapi hal-hal baru. Sebab sekalipun Anda bersembunyi perubahan itu yang akan datang menemui Anda.

10. Berkumpul dengan Orang yang Baik

•Terkadang memang cukup sulit jika harus merubah diri tanpa bantuan dari orang lain. Sebab sifat dasar manusia itu saling membutuhkan. Dalam artian tidak bisa hidup sendirian. Maka dari itu, carilah teman! Seorang teman yang bisa mengingatkan Anda akan kebaikan. Mereka yang mengajak ke jalan kebenaran yakni jalannya Allah Ta'ala. Dan mereka yang punya semangat kerja tinggi.

•Ingat ya, lingkungan punya pengaruh cukup besar terhadap karakter seseorang. Apabila Anda hidup di lingkungan yang 'bebas', maka Anda juga akan menjadi bebas. Bergaul sesuka hati tanpa memperdulikan batasan-batasan dalam agama. Begitupun jika Anda berkumpul dengan pemalas, Anda juga cenderung menjadi pemalas. Sebab itu, Anda harus benar-benar menyeleksi teman. Bukan berarti membedakan. Namun carilah teman yang baik untuk membantu merubah diri Anda menjadi lebih baik pula.

11. Jangan Mudah Menyerah

•Selanjutnya untuk merubah diri menjadi lebih baik, Anda tidak boleh mudah menyerah. Proses berhijrah itu sulit. Bahkan mungkin menimbulkan pertentangan baik dari dalam hati ataupun orang sekitar. Maka itu, Anda harus kuat. Tidak apa-apa jika Anda melakukannya secara perlahan. Asalkan jangan mundur ke belakang kembali. Percayalah bahwa Allah Ta'ala tidak akan membiarkan Anda berjalan sendirian. Dia selalu ada di dekat Anda. Hanya saja Anda tidak bisa melihatnya. Allah Ta'ala itu Maha Menyayangi dan Mengasihi hamba-hambanya. Jadi tak perlu bersedih sebab selalu ada Allah Ta'ala yang membantu perjuangan Anda.

12. Perbanyak Bersyukur

•Anda tidak bisa berubah jadi lebih baik jika masih sering mengeluh setiap hari. Maka itu, stop mengeluh ini itu! Baik itu tentang kondisi Anda, penampilan fisik ataupun sebagainya. Berhenti membandingkan kehidupan Anda dengan orang lain. Sadarilah bahwa masih banyak orang yang hidupnya lebih menderita dari Anda. Oleh karenanya, Anda harus memperbanyak rasa syukur. Manfaat bersyukur kepada Allah Ta'ala sangatlah luar biasa, beberapa diantaranya yakni dosa diampuni dan dilipatgandakan pahala.

•Dengan adanya fisik yang sempurna, Anda masih bisa bekerja untuk mendapatkan uang. Anda bisa beribadah dengan baik. Dan Anda bisa menikmati dunia ini dengan nyaman. Walaupun Anda punya kekurangan, percayalah bahwa Allah Ta'ala menyisipkan sesuatu yang istimewa dibalik itu. Bila Anda sanggup bersabar dan menjaga syukur, kelak Anda akan melihat keistimewaan tersebut di waktu yang tepat.

•Dalam Al-Quran dijelaskan:

•“Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan; “Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (ni'mat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (ni'mat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih.” (QS.Ibrahim:7)

•“Dan sesungguhnya telah Kami berikan hikmat kepada Luqman, yaitu: “Bersyukurlah kepada Allah. Dan barangsiapa yang bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri, dan barangsiapa yang tidak bersyukur maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji.” (QS.Luqman:12)

13. Jadilah Pribadi yang Gemar Membantu Orang Lain

•Poin yang satu ini juga tak kalah penting. Apabila Anda ingin menjadi lebih baik, maka Anda juga harus baik dengan orang lain. Perbanyaklah membantu orang yang kesusahan. Menolong tidak harus mengandalkan uang. Salah satu cara menolong paling mudah ialah lewat doa.

•Apabila Anda sering menolong orang lain, maka saat Anda kesusahan orang lain akan membantu Anda. Begitupun ketika Anda mendoakan orang lain. Malaikat juga mendoakan hal yang sama untuk Anda. Jadi intinya jangan bersikap egois. Sebab sebaik-baiknya orang itu yang bermanfaat bagi orang lain.

•Diriwayatkan dari Jabir berkata, Rasulullah saw bersabda, “Orang beriman itu bersikap ramah dan tidak ada kebaikan bagi seorang yang tidak bersikap ramah. Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia.” (HR. Thabrani dan Daruquthni)

14. Bertaubat

•Jika Anda memiliki masa lalu yang buruk ataupun dosa, maka segeralah melakukan [taubatan nasuha](#) pada Allah Ta’ala dengan sebenar-benarnya taubat. Dengan bertaubat, maka Allah Ta’ala akan memaafkan dan memperbaiki jalan Anda menuju kebenaran. Bahkan jika perlu sempatkanlah waktu untuk [muhasabah hati di malam hari](#).

15. Temukan Bakat Anda

•Tidak ada manusia yang sempurna di dunia ini. Tentunya setiap orang punya kelebihan dan kekurangan masing-masing. Jika Anda merasa diri gagal selama ini, maka cobalah mencari bakat Anda. Sebenarnya hal apa yang mampu Anda lalukan. Jangan takut mencoba. Anda bisa mengikuti kursus yang Anda inginkan, misalnya memasak, menjahit atau sebagainya. Apapun itu yang terpenting pastikan Anda menyukainya. Sukses tidak harus selalu menjadi karyawan. Anda bisa mencapai keberhasilan dengan berbisnis.

3 PERKEMBANGAN MASYARAKAT PENGETAHUAN *KNOWLID SOCIETY* PENGARUHNYA TERHADAP PENDIDIKAN

A. Rusdiana. T. Ibrahim

Rabu, 02 Januari 2019

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan menganalisis *knowlid society* impliksinya terhap Pendidikan PM. Menjelaskan:



Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek knowlid society, dan pengaruhnya terhadap Pendidikan.

KONSEP DASAR MSY BERPENGETAHUAN (KNOWLID SOCIETY)

Apa itu *Knowlid Society*?

Istilah pengetahuan digunakan untuk pertama kalinya pada tahun 1969 oleh Peter Drucker untuk mendefinisikan pekerja pengetahuan, yaitu pekerja yang modal utamanya adalah pengetahuan. Drucker menganggap pengetahuan sebagai sumber pengembangan masyarakat, ekonomi dan berkelanjutan masyarakat Drucker, 1992, dalam Nuno Vasco Lopes, et.al, (2017: 23), mendefinisikan *Knowledge society* (KS), adalah sebuah masyarakat dari berbagai organisasi dimana secara praktis setiap tugas tunggal akan dilakukan dalam dan melalui sebuah organisasi.

Istilah ini muncul pada waktu yang hampir bersamaan dengan gagasan masyarakat pembelajar dan pendidikan umur panjang untuk semua. Membangun masyarakat Pengetahuan melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah salah satu tujuan utama UNESCO dan konstitusinya. TIK memungkinkan negara untuk memperluas pengetahuan publik warga negaranya dan dapat digunakan untuk mencoba mencapai akses yang sama dan universal ke pengetahuan. Pengetahuan melampaui informasi yang diberikan oleh TIK.

Konsep masyarakat pengetahuan jauh lebih luas daripada masyarakat informasi; itu mencakup dimensi sosial, etika, pendidikan, ekonomi, lingkungan, dan politik. Padahal, masyarakat informasi lebih didasarkan pada perkembangan teknologi (Bindé & Matsuura, 2005). Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) juga menyimpulkan dalam (Bank Dunia, 2002) bahwa pertumbuhan jangka panjang ekonomi OECD tergantung pada pemeliharaan dan perluasan basis pengetahuan. Dengan kemajuan TIK, umat manusia telah belajar cara memproduksi pengetahuan secara massal (Perserikatan Bangsa-Bangsa, 2005), namun sekarang saatnya untuk membangun kerangka kerja yang menempatkan pengetahuan untuk melayani Tujuan Pembangunan Berkelanjutan PBB 2030 Agenda.

Karakteristik *Knowlid Society*?

1. Mempunyai kemampuan akademik
2. Berpikir kritis
3. Berorientasi kepada pemecahan masalah
4. Mempunyai kemampuan untuk belajar meninggalkan pemikiran yang lama-lama dan belajar lagi untuk hal-hal yang baru
5. Mempunyai keterampilan pengembangan individu dan sosial (termasuk kepercayaan diri, motivasi, komitmen terhadap nilai-nilai moral dan etika, pengertian secara luas akan masyarakat dan dunia).

Prinsip dan tujuan Masyarakat Pengetahuan

Prinsip dan tujuan Masyarakat Pengetahuan selaras dengan Agenda Pembangunan Berkelanjutan PBB 2030. Agenda PBB menetapkan 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan untuk dijadikan pedoman dalam mencapai pembangunan berkelanjutan global dan jangka panjang dalam dimensi ekonomi, sosial dan lingkungan. Untuk membantu mencapai tujuan ini, arsitektur *Knowledge Society* (KS) telah diusulkan oleh UNU-EGOV (Baguma et al. 2016), desain diilustrasikan pada Gambar 1. Gambar juga mengidentifikasi tujuan sumber daya yang ditangani oleh setiap dimensi dari arsitektur/disain KS.

Pilar vertikal arsitektur KS yang diilustrasikan pada Gambar 1 mencakup semua 17 tujuan, blok horizontal, tata kelola, pengetahuan dan informasi, membahas secara khusus tujuan, 16 dan 17. Arsitektur memberikan perspektif tentang bagaimana setiap dimensi dapat memfasilitasi atau berkontribusi untuk pencapaian tujuan yang diberikan.

Tujuan dari pekerjaan ini adalah untuk mengevaluasi status pengetahuan tentang masyarakat Cina, Portugal dan Uganda menggunakan disain/arsitektur Masyarakat pengetahuan yang diusulkan oleh UNU-EGOV. Untuk melakukan itu, serangkaian indikator telah dipilih dan dianalisis untuk setiap dimensi arsitektur KS.



Gambar 1. Desain/Arsitektur masyarakat pengetahuan

Sumber: di adaftasi dari Nuno Vasco Lopes, et.al, (2017) Knowledge Societies in China, Portugal, and Uganda. *International Journal of Knowledge Society Research*. 8 (1), hlm 24,

Esensi Konsep *Knowlid Society*

Secara konseptual, masyarakat berpengetahuan adalah suatu kelompok masyarakat dimana anggota masyarakatnya ikut berpartisipasi dalam proses pembangunan dengan menguasai keterampilan dasar yang diperlukan dan mempunyai akses informasi. Dari pengertian, karakteristik, tujuan dan desain tentang masyarakat berpengetahuan tersebut dapat dipahami bahwa, ada beberapa hal penting yang mencirikan masyarakat berpengetahuan yaitu, 1) keterbukaan masyarakat terhadap akses informasi, 2) mengembangkan keterampilan dasar, dan 3) adanya partisipasi masyarakat. Keterbukaan masyarakat terhadap akses informasi memberikan modal awal bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang sebanyak-banyaknya. Dengan begitu, masyarakat tidak akan ketinggalan informasi dari kemajuan global yang terus berkembang. Keterampilan dasar (*Skill*) merupakan kompetensi pokok yang mesti terus ditingkatkan pada segenap masyarakat, mulai dari sejak usia dini bahkan sampai dewasa sekalipun. Dengan kemampuan dasar ini memungkinkan bagi masyarakat untuk dapat mengembangkan diri dan berkompetisi dalam persaingan global. Adanya partisipasi masyarakat akan memberikan penguatan pada suatu bangsa dalam membangun masyarakat berpengetahuan. Keikutsertaan masyarakat inilah yang nantinya akan memberikan dorongan internal individu untuk terus memberikan kontribusi dalam membangun masyarakat berpengetahuan.

Untuk Merespons perkembangan baru, yaitu era masyarakat informasional, komunikasional, dan KS, yang ditandai oleh kehadiran media baru, pemerintah dalam pembangunan sektor pendidikan mengeluarkan kebijakan.

1. Beberapa kebijakan Kementerian Pendidikan Indonesia yang berisi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran sudah cukup lama hingga sekarang, termasuk penerapan Kurikulum 2013 juga mendorong proses pembelajaran berbasis ICT, sehingga penetrasi media baru (*new media*) dalam dunia pendidikan semakin intensif dan ekstensif. Terdapat kesepakatan umum bahwa *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah baik untuk pengembangan dunia pendidikan.
2. Bank Dunia mengarisbawahi bahwa para pendidik dan para pengambil keputusan sepakat bahwa ICT merupakan hal yang sangat penting bagi pengembangan masa depan pendidikan dalam era Melinium. Teknologi ini, khususnya internet yang mampu membangun kemampuan jaringan informasi dapat meningkatkan akses melalui belajar jarak jauh, membuka jaringan pengetahuan bagi murid, melatih guru-guru, menyebarkan materi pendidikan dengan kualitas standar, dan mendorong penguatan upaya efisiensi dan efektivitas kebijakan administrasi pendidikan.
3. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pemanfaatan TIK dalam pendidikan melalui Pendidikan Jarak Jauh bahwa “(1) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan, (2) Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler, (3) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam bentuk, modus dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan.

Jadi sistem pendidikan jarak jauh telah menjadi suatu inovasi yang berarti dalam dunia pendidikan nasional. Sistem pendidikan jarak jauh yang dimulai dengan generasi pertama korespondensi (cetak), generasi kedua multimedia (Audio, VCD, DVD), generasi ketiga pembelajaran jarak jauh (telekonferensi/TVe), generasi keempat pembelajaran fleksibel (multimedia interaktif) dan generasi kelima e-Learning (web based course), akhirnya generasi keenam pembelajaran mobile (koneksi nirkabel/www).

•Jadi sistem pendidikan jarak jauh telah menjadi suatu inovasi yang berarti dalam dunia pendidikan nasional. Sistem pendidikan jarak jauh yang dimulai dengan generasi pertama korespondensi (cetak), generasi kedua multimedia (Audio, VCD, DVD), generasi ketiga pembelajaran jarak jauh (telekonferensi/TVe), generasi keempat pembelajaran fleksibel (multimedia interaktif) dan generasi kelima e-Learning (web based course), akhirnya generasi keenam pembelajaran mobile (koneksi nirkabel/www). Seperti tercantum secara eksplisit dalam Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional 2005 – 2009, terlihat jelas bahwa TIK memainkan peran penting dalam menunjang tiga pilar kebijakan pendidikan nasional, yaitu: (1) perluasan dan pemerataan akses; (2) peningkatan mutu, relevansi dan daya saing; dan (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik pendidikan, untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu, akuntabel, murah, merata dan terjangkau rakyat banyak. Dalam Renstra Depdiknas 2005 – 2009 dinyatakan peran strategis TIK untuk pilar pertama, yaitu perluasan dan pemerataan akses pendidikan, diprioritaskan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Sedangkan untuk pilar kedua, peningkatan mutu, relevansi dan daya saing, peran TIK diprioritaskan untuk penerapan dalam pendidikan/proses pembelajaran. Terakhir, untuk penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik, peran TIK diprioritaskan untuk sistem informasi manajemen secara terintegrasi.^[1]

^[1] Dikutip dari Adie E. Yusuf, Pemanfaatan ICT dalam Pendidikan: Kebijakan dan Standarisasi Mutu, diunduh dari <https://teknologikinerja.wordpress.com/2010/03/11/>.

1. Isu-Isu Strategis Dalam Membangun Masyarakat Berpengetahuan

Salah satu indikator dari maju dan berkembangnya suatu bangsa dapat dilihat dari sejauh mana pertumbuhan ekonomi suatu bangsa tersebut dapat memberikan kesejahteraan kepada masyarakatnya. Negara yang kuat secara ekonomi, tentunya akan memberikan dampak positif terhadap kualitas rakyatnya. Dan sebaliknya, jika pertumbuhan ekonomi suatu bangsa rendah akan memberikan dampak negatif terhadap rakyatnya. Dalam hal ini, kemiskinan menjadi salah satu implikasi dari rendahnya pertumbuhan suatu negara. Meningkatnya angka kemiskinan suatu negara ternyata menimbulkan masalah baru, yaitu rendahnya mutu sumber daya manusia (SDM) dikarenakan banyak dari rakyatnya yang kekurangan gizi dan tidak dapat menikmati pendidikan yang layak.

a. Pemberdayaan Masyarakat

Terkait dengan upaya dalam membangun SDM masyarakat dalam rangka menghadapi era globalisasi ini setidaknya kita sedikit lega karena adanya konsensus global dengan berkomitmen terhadap pembangunan SDM tiap negara yang berkualitas. Dalam hal ini Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui Tujuan Pembangunan Milenium (*Meillenium Development Goals, MDGs*) berikrar bahwa pada tahun 2015 akan:

- Memberantas kemiskinan dan kelaparan
- Mewujudkan pendidikan dasar bagi semua
- Mendorong kesetaraan gender dan memberdayakan perempuan
- Mengurangi tingkat kematian anak
- Meningkatkan kesehatan ibu
- Memerangi HIV/AIDS, malaria, dan penyakit lain
- Menjamin kelestarian lingkungan
- Mengembangkan kemitraan global untuk pembangunan.

Jika melihat salah satu rumusan dalam MGDs tersebut setidaknya ada dua pilar yang menjadi perhatian utama dalam membangun masyarakat berpengetahuan, yaitu 1) pertumbuhan ekonomi, dan 2) akses pendidikan. Dan jika kedua pilar ini diwujudkan, maka upaya pembangunan masyarakat (SDM) yang berkualitas pun akan tercapai. Konsep belajar sepanjang hayat juga dapat terus dibangun untuk memberikan stimulus untuk terus berkomitmen dalam meningkatkan kemampuan diri. Selain itu, pemberdayaan masyarakat juga penting untuk terus diupayakan untuk membantu masyarakat mengembangkan dirinya. Pengembangan masyarakat dapat diartikan sebagai usaha yang memungkinkan orang dapat meningkatkan kualitas hidupnya serta mampu memperbesar pengaruhnya terhadap proses-proses yang mempengaruhi kehidupannya.

b. Pemanfaatan ICT

- Selain itu juga untuk mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan, terlebih dalam konteks era digital saat ini pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi punya peran penting. Sekjen PBB Koffi Anan mengatakan bahwa, ICT sangat potensial untuk membangun bangsa yang maju. Dengan menggunakan ICT, dapat meminimalkan resiko dalam membangun bangsa. Dalam blog Padepokan Musa As Sy'arie menjelaskan bahwa beberapa studi melihat pesatnya perkembangan ICT berdampak positif bagi pertumbuhan ekonomi media, dan juga demokrasi, termasuk di negara-negara berkembang. Akan tetapi ada juga studi yang melihat fenomena pesatnya ICT lebih banyak merugikan, karena lebih mempertegas kesenjangan sosial, dan bahkan memapankan struktur yang sudah ada dan bersifat tidak adil.
- Pesatnya kemajuan teknologi informasi ternyata tidak hanya membawa dampak positif bagi masyarakat, tapi juga dapat menjadi ancaman tersendiri suatu bangsa. Walaupun demikian, dampak negatif yang akan mengancam suatu bangsa sebenarnya dapat diminimalisir dengan memberikan kesadaran etika dalam memanfaatkan ICT kepada setiap rakyatnya. Dengan memanfaatkan ICT setidaknya masyarakat dapat terus memperbaharui informasi dan ilmu pengetahuan yang setiap saat bisa berubah. Hadirnya ICT dengan dampaknya harusnya membuat kita dapat lebih bijak dalam memanfaatkannya. Walaupun biaya yang dikeluarkan dalam menggunakan ICT relatif tinggi, tapi dimungkinkan akan memberikan kerugian yang tidak sebanding pula jika tidak menggunakan ICT.

2. Strategi Dalam Membangun Masyarakat Berpengetahuan

Untuk membangun masyarakat yang berpengetahuan diperlukan proses yang berkelanjutan dan membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karenanya diperlukan konsep dan strategi didalam mencapainya. Menurut Dinar (2011), ada beberapa strategi yang dapat ditempuh dalam rangka menciptakan masyarakat yang berpengetahuan diantaranya; Tersedia dalam <https://dinarpratama.wordpress.com/2011/01/28/>

a. Kerangka kebijakan dan aturan

Kerangka kebijakan dan aturan disini memungkinkan adanya dukungan dari pemerintah mulai dari tingkat pusat sampai pada tingkat daerah. Dalam hal ini pemerintah merumuskan beberapa kebijakan dan aturan dalam menciptakan masyarakat berpengetahuan dapat berupa peraturan presiden/keputusan presiden atau untuk ditingkat daerah melalui peraturan daerah. Dukungan dan komitmen dari pemerintah ini penting karena menyangkut khalayak ramai, dan pada dasarnya memang menjadi tanggung jawab pemerintah dalam memberikan layanan informasi kepada rakyatnya.

b. Akses Informasi

Membangun masyarakat berpengetahuan tidak cukup hanya dengan merumuskan konsep-konsep, akan tetapi bagaimana konsep-konsep tersebut dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Ciri dari masyarakat berpengetahuan adalah mudahnya mengakses informasi dimanapun mereka berada. Hal ini tentunya terkait dengan persoalan infrastruktur jaringan informasi yang nantinya akan dibangun. Ada beberapa akses informasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat diantaranya;

(1) Perpustakaan (Umum/Universitas/Sekolah) (2) Cyber kafe (3) pelayanan komunikasi dan informasi masyarakat, dan (4) Media masa, khususnya radio

c. Partisipasi Masyarakat

Partisipasi masyarakatnya menjadi prioritas paling utama. Karena masyarakatlah yang nantinya akan menjalankan program-program yang telah dicanangkan oleh pemerintah. Dalam hal ini, masyarakat tidak hanya ikut berpartisipasi saja, melainkan ikut membantu menyadarkan pemahaman masyarakat lain akan pentingnya membangun masyarakat berpengetahuan. Ini dapat dilakukan dengan memberdayakan tokoh masyarakat untuk terus berinteraksi dan membentuk kelompok-kelompok belajar.

d. Keterampilan Dasar (Skill)

Untuk membangun masyarakat berpengetahuan tentunya masyarakat minimal harus memiliki kemampuan dasar, paling tidak tingkat pendidikan masyarakat sampai pada tingkat pendidikan menengah. Pendidikan dalam hal ini menjadi isu sentral dalam menciptakan SDM yang punya keterampilan memadai. **Terkait dengan upaya peningkatan SDM dapat dilakukan dengan bersinergi terhadap beberapa pihak dengan:**

- 1) Pemerintah dan perguruan tinggi harus segera menseleksi semua program studi yang sudah termasuk kategori titik jenuh pasar. Sebaliknya membuka program-program kejuruan yang berorientasi pada pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.
- 2) Pembelajaran hendaknya berorientasi pada kecerdasan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual yang tak terpisahkan dari pengembangan kurikulum berbasis soft skills dan kurikulum berbasis kompetensi; baik lewat jalur pendidikan informal, nonformal dan formal; yang didukung dengan mutu dan kesejahteraan guru dan dosen yang berkualitas tinggi.
- 3) Pengembangan kemampuan daya saing dengan cara meningkatkan motivasi pembangunan dan peningkatan kesadaran dan asupan gizi untuk membentuk keluarga sehat yang ujungnya peningkatan kesejahteraan bangsa.
- 4) Program festival lomba karya ilmiah dan karya inovatif dari siswa tingkat sekolah dasar sampai mahasiswa perguruan tinggi harus menjadi agenda tetap dan berkelanjutan dari depdiknas dan sekolah atau perguruan tinggi masing-masing.

Terkait dengan sosial dan budaya, sumberdaya manusia Indonesia perlu mendapat literasi mengenai pemanfaatan TIK dan menggunakannya secara cerdas. Sulit rasanya bicara ICT, jika edukasi masyarakat dan pengetahuan mengenai internet tidak cukup baik. Adopsi masyarakat dan sektor bisnis terhadap pemanfaatan TIK juga perlu dikedepankan sebab hal itu merupakan ukuran kesuksesan implementasi dari saluran digital untuk masyarakat dan kalangan bisnis. Yang saat ini belum tergarap secara maksimal adalah membuat dan mengembangkan konten lokal yang mencerdaskan, menarik dan memberikan nilai tambah bagi masyarakat.

Permasalahan & Solusi

Permasalahan

Perubahan era ICT yang kemudian mengubah karakter masyarakat secara bertahap, menghadirkan realitas baru seperti masyarakat informasional dan komunikasional juga berimplikasi terhadap perkembangan media, yang kemudian dikenal sebagai media baru. Media baru yang berbasis internet dan web ini beroperasi secara masif, ekstensif, dan intensif merasuk ke berbagai sektor kehidupan, tidak terkecuali sektor pendidikan. Oleh karena itu dapat dipahami jika pemerintah Indonesia mengantisipasi dan kemudian menstransformasikan diri dengan mengeluarkan berbagai kebijakan pendidikan berbasis TIK tersebut. Berbagai regulasi juga terus diciptakan guna mengikuti kehadiran media baru ini.

1. Dengan hadirnya ICT dunia pendidikan bisa membawa dampak positif apabila teknologi tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi bisa menjadi masalah baru apabila lembaga pendidikan tidak siap. Untuk itu, perlu dilakukan suatu kajian tentang dampak positif dan negatif dari pemanfaatan Teknologi Komunikasi dan Informasi (ICT) sebagai media komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. **Tujuan dari penulisan ini adalah (1) untuk mengetahui pemanfaatan Teknologi Komunikasi dan Informasi (ICT) sebagai media komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, (2) mengetahui manfaat atau dampak positif dan negatif ICT bagi pendidikan.**

2. **Teknologi informasi dan komunikasi juga bisa menjadi obyek yang dipelajari artinya dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum dan dijadikan sebagai mata pelajaran tertentu. Menurut Deryn Watson (2001: 262) dalam papernya *Information and communications technology: policy and practices* esensi penggunaan komputer dalam bidang pendidikan telah menciptakan beberapa dilema yang mendasar. Salah satu masalah utama adanya dikotomi tujuan apakah teknologi informasi sebagai mata pelajaran berdiri sendiri dengan berbasis pengetahuan dan ketrampilan atau teknologi informasi sebagai alat yang utamanya dipergunakan untuk belajar dalam mata pelajaran lain. Kemudian pada awal pertengahan tahun 1970 Richard Hooper dalam Justin Dillon dan Meg Maguire (2001: 263) menyatakan ada perbedaan antara mengajar orang dengan komputer dan mengajar orang mengenai komputer. Perbedaan ini memunculkan dua aras yang berbeda penekanan antara paedagogis dan logika vokasional murni. Bentuk pertama lebih mengarah kepada penggunaan teknologi informasi yang terwakili komputer sebagai alat bantu belajar (Computer Assisted Learning) untuk mata pelajaran lain sedangkan yang kedua lebih memposisikan komputer sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri (Pujiriyanto, 2012).**
3. **Implikasi terhadap Pendidikan atas perubahan tersebut, maka dalam proses pembelajaran juga sangat intensif terekspose (terpaan) oleh kehadiran media baru, dan ini menyodorkan fenomena tentang mediatisasi pembelajaran. Masif, ekstensif, dan intensifnya media baru dalam proses pembelajaran ini akhirnya juga mengubah moda-moda belajar yang bergantung pada media. Fenomena baru inilah yang kemudian dikenal sebagai mediatisasi pembelajaran, di mana media tampil begitu kuat dan menentukan, dan akhirnya aktivitas pembelajaran bukan sekadar memanfaatkan media akan tetapi lebih dari itu mengikuti logika media.**

3. Kuatnya logika media itu kemudian membawa konsekuensi terhadap perubahan pola dan noda belajar pada lembaga strategis seperti sekolah. Misalnya, hubungan guru dan murid dan aktivitas belajarnya tidak lagi bergantung pada satu sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah, akan tetapi juga mau tidak mau harus menerima kehadiran media baru berbasis internet dan web ini sebagai sumber belajar. Karakter media baru sebagai penyedia konten (isi) begitu besar dan bahkan tidak terbatas jauh melebihi gudang pengetahuan yang disediakan pada lingkungan sekolah. Aksesnya pun terbuka lebar karena tata kelola informasinya sangat canggih dan sangat mudah dan cepat diakses oleh siswa dalam aktivitas belajar. Sekarang ini pokok-pokok bahasan yang diajarkan guru pada ruang kelas, akan dengan mudah dikonfirmasi melalui google atau pun yahoo yang begitu banyak dan mudah menyediakan informasi pengetahuan yang relevan dengan pembelajaran di sekolah. Lebih dari itu, media baru juga menyediakan aplikasi pembelajaran secara virtual yang mirip dengan pembelajaran di ruang kelas pada setiap sekolah.

Akan tetapi, kehadiran media baru ini juga menghadirkan berbagai persoalan yang berkait dengan perilaku belajar siswa dan sikap guru terhadap maraknya pembelajaran digital ini. Sebut saja misalnya tentang sikap minimalis dan pragmatisme belajar siswa yang sangat fenomenal seperti ketergantungan pada *google* atau *yahoo* setiap kali menghadapi masalah atau pun penugasan dalam pembelajaran di kelas. Sikap guru pun masih variatif dalam menghadapi hadirnya media baru dan mediatisasi pembelajaran ini karena terkait kesenjangan keterampilan dan pengetahuan tentang media baru, yang masuk dalam generasi *digital imigrant* yang harus menghadapi murid yang masuk dalam kategori *digital native*.

Solusi

Kehadiran media baru ini juga menghadirkan berbagai persoalan yang berkait dengan perilaku belajar siswa dan sikap guru terhadap maraknya pembelajaran digital ini. Sebut saja misalnya tentang sikap minimalis dan pragmatisme belajar siswa yang sangat fenomenal seperti ketergantungan pada *google* atau *yahoo* setiap kali menghadapi masalah atau pun penugasan dalam pembelajaran di kelas. Sikap guru pun masih variatif dalam menghadapi hadirnya media baru dan mediatisasi pembelajaran ini karena terkait kesenjangan keterampilan dan pengetahuan tentang media baru, yang masuk dalam generasi *digital imigrant* yang harus menghadapi murid yang masuk dalam kategori *digital native*, sebagai konsekuensi dari era keterbukaan.

Keterbukaan tersebut akan berimplikasi pada dinamika *flowing in and flowing out* (mengalir dan mengalir keluar) sumber daya manusia, karena setiap investasi akan berimplikasi dengan perekrutan tenaga ahli, operator dan bahkan juga manajer pada semua level. Dengan demikian, semakin tinggi dinamika perekonomian global tersebut, maka akan semakin besar tagihan pada sektor pendidikan untuk mempersiapkan para siswa dan mahasiswa untuk bisa memasuki pasar lokal, regional dan bahkan juga memasuki pasar global. Hal itu telah meotivasi berbagai ahli untuk mengkajinya.

Berdasar pada kajian *National Education Association*, USA, 2012, pendidikan harus dirancang dengan sebuah *multiliteracy pedagogical planning* (perencanaan pedagogis multiliterasi) dan mempersiapkan peserta didik untuk memiliki berbagai kompetensi sebagai berikut:

- 1) Memiliki kompetensi untuk kolaborasi lintas negara, lintas budaya, agama dan bahasa, dan memiliki kompetensi *diversity* dengan baik, pengetahuan, sikap dan tindakan, sehingga bisa berkolaborasi dengan siapa saja di dunia.
- 2) Memiliki kompetensi dalam komunikasi global, bisa menggunakan bahasa yang bisa difahami oleh masyarakat dunia, baik komunikasi verbal, maupun tulisan, baik dalam aspek reading, maupun writing, sehingga bisa menjadi bagian penting dalam sebuah perusahaan industri, jasa atau lainnya.
- 3) Menguasai teknologi informasi dengan baik, untuk akses informasi, komunikasi, penyampaian informasi pada publik dan bahkan juga untuk menyimpan data yang diperlukan untuk dibuka setiap setiap saat, movable, dan bisa diakses kapan saja, di mana saja, sehingga sangat membantu dalam proses pengambilan keputusan.
- 4) Memiliki kemampuan *critical thinking* yang baik, mampu mengubah masalah menjadi kesempatan untuk maju, berfikir kreatif inovatif dan bahkan memiliki kemampuan *problem solving* baik, yang semua ini bisa dikembangkan dengan pelatihan dalam proses pembelajaran, atau pelatihan khusus di luar jadwal rutin mata pelajaran yang biasanya berbasis disiplin ilmu pengetahuan. (Dennis Van Roekel, 2012:3).

Yang menjadi persoalan kemudian, Bagaimana mendidik mereka, mempersiapkan mereka untuk penerus peradaban dunia, mereka harus memiliki *responsibility* terhadap sustainabilitas peradaban dunia, harus mampu bekerjasama lintas bangsa, negara, budaya dan agama. Pada saat yang sama, mereka juga sudah sangat dimudahkan dengan teknologi yang rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu 5.5 jam sehari untuk membuka dan membaca smartphone-nya (Reska K. Nistanto, 2015). Akan tetapi, hasil survey McKinsey, memperlihatkan bahwa masyarakat Indonesia masih di bawah Singapura, Filipina dan Thailand dalam penggunaan internet, dengan hanya 34% dari total penduduk, sementara Amerika Serikat sudah mencapai 87%. Akan tetapi pengguna media sosial seperti facebook, twiter dan istagram, penetrasi masyarakat Indonesia melampaui Amerika Serikat. (Hani Nur Fajrina, 2016) Kemudian, mereka juga harus mampu mengembangkan jejaring kerjasama antar bangsa, harus menjadi orang kreatif dan inovatif, memiliki rasa percaya diri yang baik, mampu berkomunikasi dan meyakinkan mitra kerjanya dengan baik, serta tetap memiliki patriotisme yang kuat di tengah arus globalisme yang mempengaruhi cara berfikir masyarakat dunia kini dan esok.

Berdasar pada beberapa persoalan di atas muncul gagasan baru disebut *Four Cs Competences Memasuki Abad ke-21*. (10 Ide Reformasi Pedagogi Memasuki Abad ke-21), dianggap mampu dapat memberikan solusi dalam menghadapi pendidikan abad 21.

Reformasi Pedagogi Memasuki Abad ke-21

10 Ide Reformasi Pedagogi Memasuki Abad ke-21, ini dikemukakan oleh tim penulis dari lembaga kajian, riset dan pengembangan pendidikan bernama *Innovation Unit* yang berkantor di London UK. Buku ini ditulis sebagai sebuah gagasan menghadapi era milenial yang karakteristik generasinya berbeda jauh dengan generasi abad ke-20 yang baru lalu. Proses pendidikan di masa sebelum ini, sangat terikat oleh kelas, dibatasi oleh empat bidang dinding, diatur waktu masuk, belajar, istirahat dan pulang, serta diatur jadwal pelajaran, frekwensi belajar pada setiap mata pelajaran. Siswa terikat dengan buku teks yang dianjurkan dalam kurikulum dan guru, terikat pada perencanaan yang dikembangkan guru dan sekolah, dan siswa harus belajar apa saja yang disajikan guru walaupun sudah menguasainya. Kini dikembangkan ide-ide baru yang mungkin bisa relevan dengan kebutuhan abad ke-21, ketika sumber belajar sudah sangat beragam, mudah diakses, murah dan memungkinkan siswa mempelajari bahan-bahan ajar melampaui batas-batas yang direncanakan oleh kurikulum dan guru. Menurut Dennis Van Roekel, (2012: 5) ide-ide tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Open up lesson* (Pembelajaran yang terbuka)

Kebiasaan di banyak kelas di banyak sekolah, proses pembelajaran siswa diatur dan dikuasai oleh guru. Guru menyampaikan topik bahasan, materi pelajaran, kadang mereka menjelaskan materinya itu lalu memberikan tes. Padahal belum tentu sajian tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa, sehingga motivasi mereka menurun, siswa menjadi tidak bergairah belajar, waktu terbuang sia-sia, hanya karena guru kurang memahami kebutuhan siswanya belajar. Sebaiknya biarkan para siswa dan/atau mahasiswa menetapkan sendiri, apa yang mau mereka pelajari dalam rangka mencapai tujuan yang sudah dirumuskan oleh guru, dan guru cukup memberikan dukungan serta pendampingan dengan lebih dekat, sehingga mereka merasa memperoleh perhatian serius dari gurunya. Siswa harus dihargai kebebasannya untuk mempelajari apa dengan cara bagaimana, tapi dibebani tanggung jawab pencapaian kompetensi standar (learning objectives) yang sudah ditetapkan dalam program pembelajaran yang dirancang guru. Sebaliknya guru hanya mendampingi mereka belajar, dan interaksi antara siswa dengan guru bisa lebih dekat dan lebih bermakna²⁰

2. Think outside the Classroom box

Kelas tradisional biasanya disusun secara rapi, para siswa duduk di atas bangku atau kursi dengan meja-meja kecil menghadap pada guru, dan guru berperan untuk menyampaikan pelajaran pada mereka. Kini paradigmanya sudah berubah, perkembangan ekonomi, sains dan teknologi dan bahkan peradaban dunia bergerak sangat cepat. Sementara para siswa dilingkari oleh sumber-sumber informasi sains dan teknologi yang mudah diakses. Dengan demikian, sangat besar kemungkinan siswa masuk kelas sudah membawa banyak informasi yang mereka akses di dunia maya, dan bahkan kelas menjadi arena untuk mengejar informasi sains dan teknologi untuk mereka pelajari, bukan sebagai arena untuk memaparkan informasi sains dan teknologi. Dengan demikian, tidak boleh berpretensi dan bahkan mendisain kelas untuk tempat guru presentasi, tapi biarkan kelas sebagai arena bagi para siswa mencari ilmunya sendiri sesuai dengan apa yang mereka butuhkan untuk mereka pelajari. Guru hanya memfasilitasi dengan perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku pendukung, dan yang terpenting akses internet, serta menyediakan beberapa PC untuk para siswa yang tidak membawa laptop atau iPad.

3. Get Personal

Biasanya dalam dunia pendidikan ada klasifikasi siswa berkebutuhan khusus, dan mereka dilayani secara khusus oleh guru. Kini semua anak berkebutuhan khusus, dan memerlukan pelayanan yang khusus pula. Tidak bisa semua anak dalam satu kelas yang sama, dan dalam waktu yang sama, dalam mata pelajaran yang sama belajar materi yang sama dari satu orang guru, karena bisa saja apa yang dipresentasikan guru sudah difahami dengan baik oleh sebahagian siswa, dan masih dibutuhkan oleh sebahagian yang lain, sehingga pada hari itu siswa tertentu menjadi orang merugi, karena tidak memperoleh apa yang mereka butuhkan. Dan tidak akan cukup waktu jika guru harus mempresentasikan semua yang ingin diketahui oleh para siswa, karena masing-masing mereka memiliki kebutuhan berbeda. Oleh sebab itu, layanan pada siswa di dalam kelas harus lebih personal, biarkan mereka pelajari apa yang mereka ingin pelajari dari program yang dipersiapkan guru, dan guru harus melayaninya dengan pendampingan serta membantu memvalidasi kesimpulan yang mereka sudah rumuskan.

4. Tap in to Students digital expertise

Tap in to Students digital expertise. Siswa harus dibiasakan penggunaan internet sebagai sumber belajar, interaksi siswa dengan guru atau dosen bisa menggunakan media-media komunikasi digital, guru bisa memberikan tugasnya lewat internet, dan para siswa/mahasiswa menyampaikan tugas-tugasnya juga lewat media yang sama. Mereka bisa sharing informasi sesama temannya melalui media sosial, facebook, WA, Twitter, Instagram atau lainnya. Dan banyak sekolah mengizinkan para siswanya menggunakan android untuk akses bahan-bahan ajaranya sebagi substitusi terhadap laptop yang mungkin harganya lebih mahal.

5. Get Real With The Project

Kini para siswa sekolah menengah sudah dibiasakan dengan tugas-tugas penelitian dalam skema *mini research*. Kegiatan tersebut biasa disebut sebagai proyek. Proyek dalam tradisi akademik merupakan kebijakan yang sangat baik, karena para siswa dilatih untuk melakukan kajian dan analisis satu fokus secara komprehensif multi disiplin dan melampaui batas-batas keilmuan dari masing-masing disiplin. Proyek semacam ini, di samping mampu meningkatkan kematangan keilmuan para siswa, juga mereka terlatih untuk bekerja *teamwork*, berlatih mengelola waktu untuk bekerja, dan pada tahap akhir mempresentasikan hasil karyanya dalam forum sekolah dengan ragam pendengar dan pemerhati. Ketrampilan dan semua kompetensi tersebut akan sangat diperlukan untuk bisa sukses dalam karir dan profesi kelak setelah mereka meninggalkan sekolah.

6. Expect students to be Teachers!

Memberi kepercayaan siswa menjadi Guru

Memberi kepercayaan pada para siswa agar berperan sebagai guru terhadap teman-teman sebayanya dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Tugas guru adalah memberikan pendampingan, bimbingan dan bantuan serta pelatihan pada para siswa mencakup tugas transformasi pengetahuan yang sangat luas, serta melatih ketrampilan yang sesuai dengan kebutuhan profesi mereka. Akan tetapi, di antara siswa juga ada sebahagian kecil atau bahkan mungkin sebahagian besar sudah memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang sangat luas dan variatif dengan usahanya sendiri akses pada berbagai sumber belajar, training atau lainnya. Dalam konteks seperti inilah, maka guru dapat memerankan para siswa untuk menjadi guru dalam peer group nya atau tutor sebaya, khususnya terhadap teman sekelas mereka, dan bahkan mungkin menjadi guru untuk gurunya sendiri. Cara seperti ini akan sangat memungkinkan para siswa membentuk dan mengembangkan pendidikannya sendiri, tanpa dibatasi hanya oleh kurikulum yang disiapkan sekolah.

7. Help Teachers to be Students!

Memposisikan Guru menjadi Siswa

Membantu atau mengingatkan guru untuk menjadi siswa, atau untuk menjadi pembelajar dan terus tak henti belajar kendati sudah menjadi seorang guru. Abad ke-21 menantang anak muda untuk menjadi pembelajar yang baik, mereka dituntut untuk senantiasa menjadi pembelajar dan bisa belajar dari kesalahan yang pernah dilakukannya. Mereka harus menjadi pembelajar independent, bukan karena atas perintah guru, bukan karena tugas sekolah, tapi belajar atas dorongan dirinya sendiri, dan proses pembelajaran adalah milik mereka, bukan milik sekolah atau guru. Mereka harus terbiasa dengan proses pembelajaran yang fleksibel, menggunakan strategi yang berbeda-beda, dan terus mengikuti perubahan dunia yang sangat cepat. Jika para siswa mampu mencapai perubahan-perubahan secara cepat dan independent, maka guru harus mampu mengimbangi perubahan tersebut. Hanya satu jalan terbaik bagi guru adalah menjadi pembelajar terus menerus, dalam istilah yang lebih ekstrim, guru harus siap sesekali menjadi siswa.

8. Measure What Matters/Pengukuran hasil Belajar

Pengukuran, apa yang hendak kita ukur pasti adalah bahan-bahan yang sudah diajarkan, dan bagaimana melakukan pengukuran, akan sangat mempengaruhi cara mengajar. Oleh sebab itu, wajar dipertanyakan apakah pengukuran itu dilakukan untuk memastikan apakah para siswa sudah menjadi sesuatu yang diinginkan. Padahal, perkembangan di luar sekolah sedemikian maju dan para siswa secara individual dituntut untuk bisa mengikuti kemajuan di luar sekolah agar bisa masuk dunia profesi dengan baik. Dengan demikian untuk apa penilaian dan pengukuran hasil belajar, karena target mereka adalah profesi di luar sekolah, dan terus berkembang setiap saat. Dengan demikian, pengukuran dan penilaian hasil belajar menjadi tidak signifikan, karena perkembangannya dinamis sekali dan kurikulum belum mampu mengikuti perubahan tersebut. Kendati demikian, tulisan ini tidak sedang menafikan penilaian, tapi sedang mengilustrasikan bahwa pendidikan itu sangat dinamis, dan siswa bisa lebih maju dari pada kurikulum dan juga bisa lebih maju daripada gurunya sendiri. Oleh sebab penilaian dan pengukuran harus dilakukan setiap saat, terus menerus, dan tidak tergantung pada kurikulum kelas atau sekolah, tapi justru mereka lakukan sendiri dalam proses pembelajaran..

9. Works with Families not Just Children/Bekerja dengan keluarga, bukan hanya anak-anak

Bekerja dengan keluarga tidak hanya dengan anak-anak. Sudah diakui secara luas, bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak, berkorelasi positif yang sangat kuat dengan prestasi siswa. Beberapa sekolah melakukan kerjasama dengan orang melalui berbagai cara agar anak mereka menjadi yang terbaik sesuai mereka mampu. Dan bahkan beberapa sekolah melakukan kerjasama dengan keluarga untuk kepentingan yang jauh lebih besar, bukan sekedar pencapaian prestasi akademik anak-anaknya, tapi justru berdiskusi untuk mendisain kurikulum yang dapat memenuhi tantangan eksternal sekolah untuk profesi mereka kelak.

10. *Power to the Student*/Kekuasaan bagi Siswa

Saring kekuatan untuk para siswa, suara siswa, yakni mereka dapat mengatakan apa saja yang ingin mereka katakan sebagai wujud pemahamannya terhadap isue atau situasi yang dialami atau dihadapinya. Bahkan, para siswa boleh diberi kesempatan untuk ikut melakukan kontrol terhadap sekolah, agar terus melakukan perbaikan dalam peningkatan kontribusinya terhadap para siswa yang belajar di sekolah tersebut. Tradisi pedagogik tersebut akan ampu menghantarkan para siswa pada kedewasaan, sehingga tidak gagal penyesuaian diri di masyarakat, dengan bekal pengetahuan-pengetahuan praktis dalam kehidupan sekolah atau kampus.

Sepuluh pemikiran tersebut benar-benar hasil refleksi para pegiat pendidikan dari *Innovation unit* di London, dengan mencoba melihat praktik-praktik yang dilakukan di beberapa sekolah yang mengusung pendidikan humanis dalam paradigma pendidikan demokratis. Semua ide di atas ini masih memerlukan kajian formulasi teknologi dan instrumennya, serta pengujian teknologi dan instrumen tersebut dalam pelaksanaan di sekolah atau perguruan tinggi. Memang, sangat rational, seperti untuk apa tes, kalau hanya akan mempersempit pengetahuan para siswa, karena para siswa bisa belajar dari berbagai sumber yang mereka miliki, lap top, ipad, android atau lainnya yang bisa akses pada internet, yang di dalamnya tersaji sangat banyak informasi ilmu dan teknologi yang dibutuhkan banyak siswa untuk menjadi profesional.

Demikian pula siswa yang bisa menjadi guru atau tutor sebaya di kelasnya, dan sebaliknya guru yang harus menjadi siswa. Model belajar ini memberi peluang siswa mempelajari bahan ajar jauh dari yang ditargetkan guru, dan bahkan mungkin menjangkau bahasan-bahasan yang relevan tapi tidak diprogramkan. Dengan demikian, guru bisa mnugaskan mereka untuk *sharing* sesama peer groupnya di dalam kelas, atau di luar kelas, atau bahkan mungkin menjadi guru untuk gurunya sendiri. Hubungan di dalam kelas bukan lagi guru dan siswa, tapi pembelajar senior dengan pembelajar junior, yang satu sama lain bisa *sharing*. Semua formualsi tersebut merupakan ide-ide reformis yang menarik untuk dicoba diinstrumentasi dan divalidasi secara empirik, sehingga benar-benar bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan model pedagogi baru dan mampu melahirkan para siswa cerdas berdaya saing.

4 KARAKTERISTIK GURU ABAD 21

A. Rusdiana T. Ibrahim

Kamis, 03 Januari 2019

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan menganalisis karakteristik Guru abad 21
PM. Menjelaskan:



Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek karakteristik, strategi membangun Guru abad 21

KONSEP DASAR KARAKTER GURU

Apa itu Karakter Guru?

Karakter merupakan bawaan dari hati, jiwa, budi pekerti, kepribadian, sifat, tabiat, personalitas, temperamen, dan watak. Berkarakter dapat pula diartikan sebagai kepribadian, bersifat, berperilaku, berwatak, dan bertabiat. (Pusat Bahasa Depdiknas (2008). Quraish Shihab (1997:9), Makna karakter merupakan himpunan pengalaman mengenai pendidikan dan sejarah yang kemudian mendorong kemampuan yang ada di dalam diri seseorang untuk bisa menjadi alat ukur ataupun sisi manusia untuk mewujudkannya. Baik itu dalam bentuk pemikiran, perilaku, sikap, serta karakter dan budi pekerti.

Adapun pengertian karakteristik secara umum mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah di perhatikan (Nanda, 2013). Selain itu, menurut Caragih (2013) karakteristik merupakan ciri atau karateristik yang secara alamiah melekat pada diri seseorang yang meliputi umur, jenis kelamin, ras/suku, pengetahuan, agama/ kepercayaan dan sebagainya.

Menurut Dri Armaka (2004:23) pendidik merupakan manusia dewasa yang memiliki tugas sebagai pemberi pertolongan untuk setiap anak didik dalam proses perkembangan jasmani dan rohani dari setiap anak didik tersebut. Untuk bisa memenuhi tugas ini, seorang pendidik harus mampu menopang dirinya sendiri, melaksanakan tugasnya terhadap Tuhan-nya, dan melaksanakan tugas sebagai mahluk sosial serta mahluk individu yang mandiri.

Sebutan guru ataupun pendidik merupakan sosok yang berperan sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat menghadirkan kondisi dan situasi proses belajar mengajar yang dapat mendorong dan membangkitkan semangat siswanya sehingga siswa mampu menyadari kecakapan dan peluang prestasi yang mungkin didapatkannya (Ahmadi 1977:11).

Husnul Chotimah, (2008:3), menjelaskan bahwa pengertian guru adalah orang yang memberikan fasilitas dalam kegiatan transfer ilmu pengetahuan dari sumber ilmu ke peserta belajar.

Pengertian guru menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi, peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”

Menurut Dri Armaka (2004:23) pendidik merupakan manusia dewasa yang memiliki tugas sebagai pemberi pertolongan untuk setiap anak didik dalam proses perkembangan jasmani dan rohani dari setiap anak didik tersebut. Untuk bisa memenuhi tugas ini, seorang pendidik harus mampu menopang dirinya sendiri, melaksanakan tugasnya terhadap Tuhan-nya, dan melaksanakan tugas sebagai mahluk sosial serta mahluk individu yang mandiri.

Sebutan guru ataupun pendidik merupakan sosok yang berperan sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat menghadirkan kondisi dan situasi proses belajar mengajar yang dapat mendorong dan membangkitkan semangat siswanya sehingga siswa mampu menyadari kecakapan dan peluang prestasi yang mungkin didapatkannya (Ahmadi 1977:11).

Husnul Chotimah, (2008:3), menjelaskan bahwa pengertian guru adalah orang yang memberikan fasilitas dalam kegiatan transfer ilmu pengetahuan dari sumber ilmu ke peserta belajar.

Pengertian guru menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi, peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik, guru di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik guru adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh seorang guru yang terdiri dari unsur psikis dan fisik dalam dirinya. Yang dapat digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa dengan cara yang berbeda sesuai dengan karakteristik guru yang dimilikinya. Sehingga mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Karakteristik pada profesi guru

1. Guru harus memiliki fungsi dan signifikasi sosial untuk masyarakat yang ada di sekitarnya.
2. Guru membutuhkan keterampilan khusus yang dapat diperoleh melalui proses pendidikan yang bertanggung jawab dan juga dapat dipertanggung jawabkan.
3. Guru harus memiliki kompetensi yang ditopang oleh sebuah fokus disiplin ilmu tertentu (a systematic body of knowledge)
4. Profesi guru harus memiliki kode etik yang melekat dan mengikat dimana ketika kode etik ini dilanggar, maka ada sanksi tegas terhadap pelanggarnya.
5. Guru berhak mendapatkan imbalan berupa kompensasi secara material ataupun finansial sebagai balas jasa dari apa yang telah dilakukannya. (Uzer Usman 1996:13):

Guru Ideal

1. Belajar sepanjang hayat, literat sains dan teknologi,
2. menguasai bahasa Inggris dengan baik,
3. terampil melaksanakan penelitian tindakan kelas,
4. rajin menghasilkan karya tulis ilmiah,
5. mampu membelajarkan peserta didik berdasarkan filosofi konstruktivisme dengan pendekatan kontekstual. (Satori, dkk, 2008:12),

KARAKTERISTIK GURU ABAD 21

Guru harus mulai dibiasakan untuk merasakan pembelajaran digital yang terus berkembang. Sebab, penggunaan teknologi dalam pembelajaran berguna untuk memfasilitasi pembelajaran yang berkualitas. Buku bisa digantikan dengan teknologi. Konten pembelajaran sudah tersedia di internet. Namun, tetap ada peran guru yang tidak bisa digantikan. Di sinilah harus memperkuat guru sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk dapat memanfaatkan sumber belajar yang beragam (Eko Indrajit, 2018:12). Oleh karena itu karakteristik guru dalam abad 21 antara lain:

1. Guru sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator

Kemampuan guru dalam posisi sebagai fasilitator, ini berarti harus mengubah cara berpikir bahwa guru adalah pusat (*teacher center*) menjadi siswa adalah pusat (*student center*) sebagaimana dituntut dalam kurikulum 13. Ini berarti guru perlu memposisikan diri sebagai mitra belajar bagi siswa, sehingga guru bukan serba tahu karena sumber belajar dalam era digital sudah banyak dan tersebar, serta mudah diakses oleh siswa melalui jaringan internet yang terkoneksi pada gawai. Ini memang tidak mudah, karena berkait dengan transformasi kultural baik yang masih berkembang dalam guru maupun siswa itu sendiri, dan bahkan masyarakat.

2. Guru mampu mentransformasikan diri dalam era pedagogi siber

Salah satu prasyarat paling penting agar guru mampu mentransformasikan diri dalam era pedagogi siber atau era digital, adalah tingginya minat baca. Selama ini berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa minat baca di kalangan guru di Indonesia masih rendah, dan bahkan kurang memiliki motivasi membeli atau mengoleksi buku. Tingkat kepemilikan buku di kalangan guru di Indonesia masih rendah. Bahkan sering terdengar pemeo bahwa penambahan penghasilan melalui program sertifikasi guru, tidak untuk meningkatkan profesionalisme guru, tetapi hanya untuk gaya hidup konsumtif. Sudah sering terdengar bahwa, tambahan penghasilan gaji guru melalui program sertifikasi bukan untuk membeli buku, tetapi untuk kredit mobil.

Karakteristik seperti itu, adalah tidak cocok bagi pengembangan profesionalisme guru pada abad 21. Oleh karena itu, guru harus terus meningkatkan minat baca dengan menambah koleksi buku. Setiap kali terdapat masalah pembelajaran, maka guru perlu menambah pengetahuan melalui bacaan buku, baik cetak maupun digital yang bisa diakses melalui internet. Tanpa minat baca tinggi, maka guru pada era pedagogi siber sekarang ini akan ketinggalan dengan pengetahuan siswanya, sehingga akan menurunkan kredibilitas atau kewibawaan guru. Hilangnya kewibawaan guru akan berdampak serius bukan saja pada menurunnya kualitas pembelajaran, tetapi juga bagi kemajuan sebuah bangsa.

3. Guru mampu memiliki kemampuan untuk menulis

Kemampuan untuk menulis. Mempunyai minat baca tinggi saja belum cukup bagi guru, tetapi harus memiliki keterampilan untuk menulis. Guru juga dituntut untuk bisa menuangkan gagasan-gagasan inovatifnya dalam bentuk buku atau karya ilmiah. Tanpa kemampuan menulis guru akan kesulitan dalam upaya meningkatkan kredibilitasnya di hadapan murid. Guru yang memiliki kompetensi dalam menulis gagasan, atau menulis buku dan karya ilmiah, maka akan semakin disegani oleh siswanya. Sebaliknya, jika guru tidak pernah menulis, maka akan semakin dilecehkan oleh siswa.

4. Guru harus kreatif dan inovatif

Guru abad 21 harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode belajar atau mencari pemecahan masalah-masalah belajar, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis TIK. Penguasaan terhadap e-learning bagi seorang guru abad 21 adalah sebuah keniscayaan atau keharusan, jika ingin tetap dianggap berwibawa di hadapan murid.

5. Guru harus harus mampu melakukan transformasi kultural

Di tengah pesatnya perkembangan era teknologi digital, bagaimanapun harus mampu melakukan transformasi kultural. Karena itu transformasi mengandaikan terjadi proses pergantian dan perubahan dari sesuai yang dianggap lama menjadi sesuatu yang baru. Atau paling tidak mengalami penyesuaian terhadap kehadiran yang baru. Jika dipandang dari perspektif kritis, konsep transformasi seperti itu segera akan mengundang kecurigaan bahwa konsep transformasi mau tidak mau akan berbau positivistik. Ketika asumsi linearistik yang menjadi karakter utama positivistik, pastilah mengandaikan bahwa yang lama akan dipandang sebagai sesuatu yang tertinggal, atau paling tidak sedikit muatan kemajuannya (Wahyono, 2011).

Isu-isu Pemabaguanan dan Penegembangan Guru abad 21

1. Abad ke-21 merupakan awal milenium ketiga dalam sejarah umat manusia. Pada milenium ini dunia melakukan banyak perubahan kebijakan hubungan antar negara. Keputusan tersebut menunjukkan bahwa setiap kepala negara sudah sangat menyadari bahwa setiap negara tidak akan sanggup mengatasi kebutuhan dan permintaan warganya, dan setiap negara harus bersama-sama mengelola dunia untuk warga dunia.
2. Tidak semua negara memiliki semua yang dibutuhkan warganya. Ada negara yang kuat di sektor pertanian, namun lemah di cadangan mineral. Ada negara yang kuat dalam cadangan mineral, namun sebaliknya lemah dalam pertanian. Bahkan ada yang kuat dalam cadangan kekayaan alam, kuat dalam pertanian, tapi lemah dalam penguasaan teknologi. Kondisi demikian menyebabkan negara-negara berada dalam kondisi saling membutuhkan satu sama lain, khususnya untuk memenuhi kebutuhan rakyatnya.
3. Indonesia sudah ikut dalam berbagai kesepakatan, antara lain kesepakatan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang ditandatangani sepuluh negara di Bali tahun 2003. Dan bahkan jauh sebelumnya, Indonesia sudah ikut dalam kesepakatan *Asia-Pacific Economic Cooperation* (APEC), yang melibatkan 21 negara, termasuk Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru, Rusia, Papua New Guinea, Meksiko, Chili dan Peru. Selebihnya adalah negara-negara Asia Jepang, Korea selatan, China (RRC), Taiwan (RRC), Hongkong (RRC). Sementara dari negara-negara ASEAN yang sudah ikut dalam kesepakatan adalah Indonesia, Singapore, Malaysia, Thailand, Filipina, Brunei Darussalam dan Vietnam.

4. Kesepakatan dalam pertemuan Bogor 1994, bahwa selambat-lambatnya tahun 2010 seluruh negara APEC yang sudah dalam kategori sebagai negara maju, terbuka untuk investasi untuk sektor industri, sehingga bisa mendorong peningkatan dan kemajuan ekonomi lokal dan regional. Dan selambat-lambatnya pada tahun 2020, seluruh negara APEC akan terbuka bagi seluruh negara anggota untuk investasi dalam industri semua skala.^[1] Keterbukaan tersebut akan berimplikasi pada dinamika *flowing in and flowing out* (mengalir dan mengalir keluar) sumber daya manusia, karena setiap investasi akan berimplikasi dengan perekrutan tenaga ahli, operator dan bahkan juga manajer pada semua level. Dengan demikian, semakin tinggi dinamika perekonomian global tersebut, maka akan semakin besar tagihan pada sektor pendidikan untuk mempersiapkan para siswa dan mahasiswa untuk bisa memasuki pasar lokal, regional dan bahkan juga memasuki pasar global. Untuk itu, pendidikan harus dirancang dengan sebuah program *multiliteracy pedagogical planning* (perencanaan pedagogis multiliterasi).

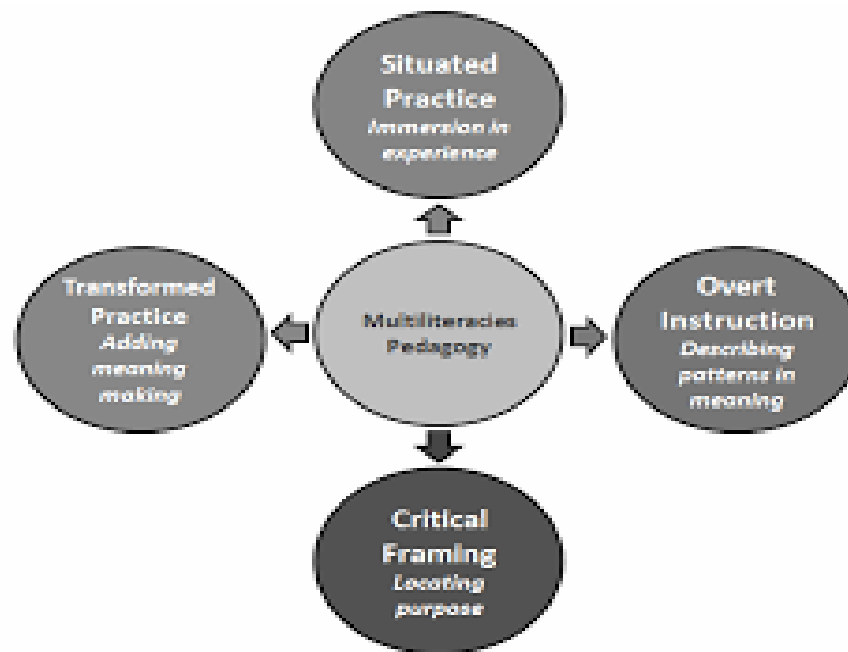
Program Pemabaguanan dan Penegembangan Guru abad 21

Program *multiliteracy pedagogical planning* (perencanaan pedagogis multiliterasi) untuk memepsiapkan guru abad 21, sbb.:

1. Memiliki kompetensi untuk kolaborasi lintas negara, lintas budaya, agama dan bahasa, dan memilki kompetensi *diversity* dengan baik, pengetahuan, sikap dan tindakan, sehingga bisa berkolaborasi dengan siapa saja di dunia.
2. Memiliki kompetensi dalam komunikasi global, bisa menggunakan bahasa yang bisa difahami oleh masyarakat dunia, baik komunikasi verbal, maupun tulisan, baik dalam aspek reading, maupun writing, sehingga bisa menjadi bagian penting dalam sebuah perusahaan industri, jasa atau lainnya.

[1] BAPPENAS, *APEC Economic Leadersâ™ Declaration of Common Resolve*, lampiran Ledearsâ™ Decalatarion-Bogor, 15 Nopember 1994. Perpustakaan Bappenas RI, 1994, h. 377.

3. Menguasai teknologi informasi dengan baik, untuk akses informasi, komunikasi, penyampaian informasi pada publik dan bahkan juga untuk menyimpan data yang diperlukan untuk dibuka setiap setiap saat, movable, dan bisa diakses kapan saja, di mana saja, sehingga sangat membantu dalam proses pengambilan keputusan.
4. Memiliki kemampuan *critical thinking* yang baik, mampu mengubah masalah menjadi kesempatan untuk maju, berfikir kreatif inovatif dan bahkan memiliki kemampuan *problem solving* baik, yang semua ini bisa dikembangkan dengan pelatihan dalam proses pembelajaran, atau pelatihan khusus di luar jadwal rutin mata pelajaran yang biasanya berbasis disiplin ilmu pengetahuan.



Tantangan Permasalahan Guru Abad 21

Ada 7 masalah dan tantangan yang dihadapi oleh guru di abad 21, yaitu:

1. *Teaching in multicultural society*, mengajar di masyarakat yang memiliki beragam budaya dengan kompetensi multi bahasa.
2. *Teaching for active learning*, mengajar untuk pembelajaran aktif.
3. *Teaching and technology*, mengajar dan teknologi
4. *Teaching with new view about abilities*, mengajar dengan pandangan baru mengenai kemampuan
5. *Teaching with new view about abilities*, mengajar dengan pandangan baru mengenai kemampuan
6. *Teaching and choice*, mengajar dan pilihan
7. *Teaching and accountability*, mengajar dan akuntabilitas (Susanto, 2010).

Yahya (2010), menambahkan tantangan guru di Abad 21 yaitu:

1. Pendidikan yang berfokus pada *character building*
2. Pendidikan yang peduli perubahan iklim
3. Enterprenual mindset
4. Membangun *learning community*
5. Kekuatan bersaing bukan lagi kepandaian tetapi kreativitas dan kecerdasan bertindak (*hard skills- soft skills*)

Menurut Makagiansar (1996) memasuki abad 21 pendidikan akan mengalami pergeseran perubahan paradigma yang meliputi pergeseran paradigma:

1. Dari belajar terminal ke belajar sepanjang hayat,
2. Dari belajar berfokus penguasaan pengetahuan ke belajar holistik,
3. Dari citra hubungan guru-murid yang bersifat konfrontatif ke citra hubungan kemitraan,
4. Dari pengajar yang menekankan pengetahuan skolastik (akademik) ke penekanan keseimbangan fokus pendidikan nilai,
5. Dari kampanye melawan buta aksara ke kampanye melawan buta teknologi, budaya, dan komputer,
6. Dari penampilan guru yang terisolasi ke penampilan dalam tim kerja,
7. Dari konsentrasi eksklusif pada kompetisi ke orientasi kerja sama.

Solusi Pemecahan masalah Guru Abad 21

Abad 21 bisa dikatakan sebagai abad yang kritis dalam sejarah hidup manusia. Pada abad 21 ini, yang sering disebut abad globalisasi, setiap perubahan sangat jelas terlihat di segala bidang kehidupann. Perkembangan ilmu pengetahuan yang luar biasa di segala bidang, terutama bidang teknologi dan informasi membuat dunia ini semakin sempit. Karena kecanggihan teknologi, beragam informasi dari berbagai sudut dunia mampu diakses dengan instant dan cepat oleh siapapun dan dari manapun. Namun demikian, pada abad 21 ini permasalahan yang dihadapi manusia semakin rumit. Permasalahan yang timbul akibat dari perkembangan zaman antara lain krisis ekonomi global, pemanasan global, terorisme, rasisme, drug abuse, trafficking, masih rendahnya kesadaran berbudaya, kesenjangan mutu pendidikan antar kawasan dan lain sebagainya. Setiap masalah tersebut membutuhkan pemecahan yang harus dilakukan masyarakat secara bersama sama.

Untuk memecahkan masalah tersebut di atas, manusia dituntut mampu untuk membaca setiap tantangan yang ada pada masa kini. Manusia harus mampu untuk mencari sendiri pemecahan masalah yang timbul dari dampak kemajuan zaman karena tidak semua kemajuan zaman berdampak baik, dampak negatif juga harus diperhitungkan. Manusia harus tangguh dan mampu untuk berkompetensi untuk menghadapi tantangan itu. Untuk menciptakan manusia yang mampu berkompetensi untuk menghadapi kemajuan zaman, diperlukan lembaga pendidikan, tempat di mana guru memainkan peranan yang sangat vital. Guru sangat berperan dalam membentuk dan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan memiliki kompetensi yang tinggi.

Menghadapi tantangan demikian, diperlukan guru yang benar-benar profesional. Tilaar (1998) memberikan empat ciri utama agar seorang guru terkelompok ke dalam guru yang profesional. Masing-masing adalah:

- Memiliki kepribadian yang matang dan berkembang;
- Memiliki keterampilan untuk membangkitkan minat peserta didik;
- Memiliki penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kuat; dan
- Sikap profesionalnya berkembang secara berkesinambungan.

Selain itu, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”. Secara langsung Undang-Undang juga telah mengamanatkan bahwa guru harus memiliki kompetensi untuk menghadapi tantangannya.

Dengan memerhatikan pernyataan para ahli di atas, tantangan utama guru pada abad 21 tidak lebih pada mengatasi dampak teknologi dan globalisasi yang sangat pesat. Dampak dari perkembangan teknologi tidak hanya berimbas pada ilmu pengetahuan saja, namun lebih jauh teknologi juga memengaruhi sosial budaya seseorang. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi).

Merupakan suatu tugas yang sangat berat bagi seorang guru untuk mampu mempertahankan nilai-nilai sosial budaya pada peserta didiknya. Dampak yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi dan globalisasi sudah mulai mengikis budaya ketimuran pada siswa. Akibatnya tidak main-main, kemerosotan moral adalah salah satunya. Guru adalah orang yang bertanggung jawab atas peningkatan moral pelajar dan juga kemerosotannya. Untuk itu tugas guru tidak terbatas pada pengajaran mata pelajaran, tapi yang paling penting adalah pencetakan karakter. Tantangan persoalan ini memang sangat sulit bagi seorang guru karena keterbatasan kontrolling pada murid kerap membuatnya kecolongan.

Disamping itu, dalam menghadapi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta era globalisasi, guru dituntut meningkatkan profesionalitasnya sebagai pengajar dan pendidik. Dengan demikian kualitas mutu pendidikan harus sangat diperhatikan oleh para guru untuk menyelamatkan profesinya. Untuk itu, dalam peningkatan kualitas pengajaran, guru harus bisa mengembangkan intelegensi dasar siswa yaitu intelektual, emosional, dan moral. Tiga unsur itu harus ditanamkan pada diri murid sekuat-kuatnya pada diri seorang. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga menjadi penting bagi guru, sehingga dapat mengembangkan seluruh potensi diri siswa, dan memunculkan keinginan bagi siswa untuk maju yang diikuti ketertarikan untuk menemukan hal-hal baru pada bidang yang diminati melalui belajar mandiri yang kuat. Dengan perkembangan bidang teknologi informasi semakin mendorong dalam kemajuan bidang ilmu pengetahuan, sehingga dunia pendidikan harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan semaksimal mungkin.

Jauh dari pada itu, selain pentingnya pendidikan moral, peningkatan iman dan takwa pada diri siswa juga sangat perlu, untuk itu diperlukan bimbingan pendidikan agama dari seorang guru, khususnya guru pendidikan agama di sekolah. Kekuatan iman dan takwa yang mantap akan menjadi penangkal yang kuat dari dampak negatif globalisasi. Tanpa iman dan takwa yang kuat, manusia akan mudah terjerumus ke dalam buruknya era globalisasi. Landasan iman dan takwa yang kuat dapat dibangun di lingkungan sekolah melalui pendidikan agama. Dengan memberikan penguatan iman kepada siswa, diharapkan agar siswa dapat mengatasi permasalahan global yang berkaitan dengan iman seseorang, karena banyak sekali dampak buruk era globalisasi yang menguji kekuatan iman seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa dalam rangka menghadapi tantangan pada abad 21 ini, setiap guru hendaknya memiliki kemampuan dan profesionalisme yang tinggi. Tantangan yang dihadapi guru pada abad 21 tidak lagi berkisar pada kemampuan akademik siswa, tetapi lebih pada pendidikan intelektual, emosional, moral dan akhlak siswa. Era globalisasi menuntut persaingan tinggi tanpa terkecuali bagi seluruh manusia. Tidak ada pilihan lain kecuali harus menghadapi abad yang seba kompleks ini. Setiap guru harus memiliki kompetensi sebagaimana yang telah diamanatkan di dalam Undang-Undang serta tuntutan zaman yang mengharuskan setiap guru untuk memilikinya. Dengan memiliki kompetensi dan profesionalisme yang tinggi, dengan demikian setiap tantangan dalam bidang pendidikan dan pengajaran akan dapat dihadapi serta dapat menyiapkan sumber daya manusia yang tangguh dan kompetitif.

Program *multiliteracy pedagogical planning* (perencanaan pedagogis multiliterasi) menjadi kata kunci alternatif pemecahan pedagogis.

5 KARAKTERISTIK SISWA ABAD 21

A. Rusdiana. T. Ibrahim

Jumat, 04 Januari 2019

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan menganalisis karakteristik siswa abad 21
PM. Menjelaskan:



Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek karakteristik, strategi membangun Siswa abad 21

KONSEP DASAR KARAKTER SISWA

Apa itu Karakteristik Siswa ?

Secara etimologi karakter dalam kamus Bahasa Indonesia (2008) disebutkan sebagai “tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak.” Kata ini berasal dari Yunani, *charassein*, yang berarti *to engrave* atau mengukir di atas batu permata atau permukaan besi yang keras. Lickona (1991: 51) menekankan bahwa, “*Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*”. Dari definisi disebutkan bahwa karakter terbentuk dari tiga aspek yaitu mengetahui bahwa sesuatu itu baik kemudian ia merasakan dan menyakini bahwa hal tersebut itu baik kemudian sesuatu yang diyakini itu menjadi tingkah laku.

Kemendiknas (2010:3), mendeskripsikan karakter sebagai “watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.” Dengan demikian karakter merupakan kondisi watak, tabiat, akhlak atau kepribadian yang terbentuk dari suatu nilai yang dipandanginya dan diyakininya sebagai sesuatu yang baik dan benar.

Istilah karakter membuat banyak orang menyamakannya dengan kata sifat, watak, akhlak, atau tabiat. Kenyataannya tak selalu bisa dimaknai seperti itu. Kita perlu mempelajari pengertian karakter menurut para ahli agar memahami perbedaannya. Menurut Doni Kusuma, karakter adalah ciri, karakteristik, gaya, atau sifat diri dari seseorang yang bersumber dari bentukan yang diterima dari lingkungannya.

Tadkiroatun Musfiroh (2008: 25), menyatakan karakter mengacu kepada serangkaian sikap (attitudes), perilaku (behaviors), motivasi (motivations), dan keterampilan (skills). Siswa atau anak didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan

Anak didik adalah unsur penting dalam kegiatan interaksi edukatif karena sebagai pokok persoalan dalam semua aktifitas pembelajaran (Saiful Bahri Djamarah, 2000)

Karakteristik siswa, dapat dimaknai, sebagai keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya (Sudirman, 1990). Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki (Hamzah. B Uno. 2007)

Dari pendapat para ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa karakteristik adalah ciri, sifat diri, akhlak atau budi pekerti, kepribadian dari seseorang yang dalam hal ini adalah peserta didik.

Klafikasi Karakteristik Siswa

Pribadi dan lingkungan: Umur, Jenis kelamin, Keadaan ekonomi orang tua, Kemampuan pra sekolah, Lingkungan tempat tinggal

Psikis; Tingkat Kecerdasan, Perkembangan jiwa anak, Modalitas belajar, Motivasi, Bakat dan minat

Kalasifikasi Karakteristik Siswa Berdasarkan Potensi

Aliran yang berkaitan dengan potensi manusia menerima pendidikan

Nativisme; Arthur Schopenhaur dari Jerman (1788-1860) anak yang baru lahir membawa bakat kesanggupan dan sifat-sifat tertentu

Empirisme; Manusia itu dalam perkembangan pribadinya semata-mata ditentukan oleh dunia di luar dirinya. John Locke (1632-1704) dari Inggris dengan teorinya "Tabula Rasa"

Konvergensi; William Stern (1871-1938), yang mengatakan : "kemungkinan-kemungkinan yang dibawa lahir itu adalah petunjuk-petunjuk nasib dengan ruangan permainan. Dalam ruangan permainan itulah letaknya pendidikan dalam arti seluas-luasnya

Klasifikasi Kecerdasan

- > 140 = Genius
- 130 – 139 = Sangat Pandai
- 120 – 129 = Pandai
- 110 – 119 = Di atas Normal
- 90 – 109 = Normal/Sedang
- 80 – 89 = Di bawah Normal
- 70 – 79 = Bodoh
- 50 – 69 = Feeble Minded: Moron
- < 49 = Feeble Minded: Imbecile/Idiot

Tingkat IQ	Klasifikasi
> 140	Jenius
120–139	Kecerdasan unggul
110–119	Kecerdasan di atas rata – rata
90–109	Kecerdasan rata – rata
80–89	Kecerdasan di bawah rata – rata
70–79	Kecerdasan kurang
< 70	Lemah mental

Sumber: (Becker, 2003)

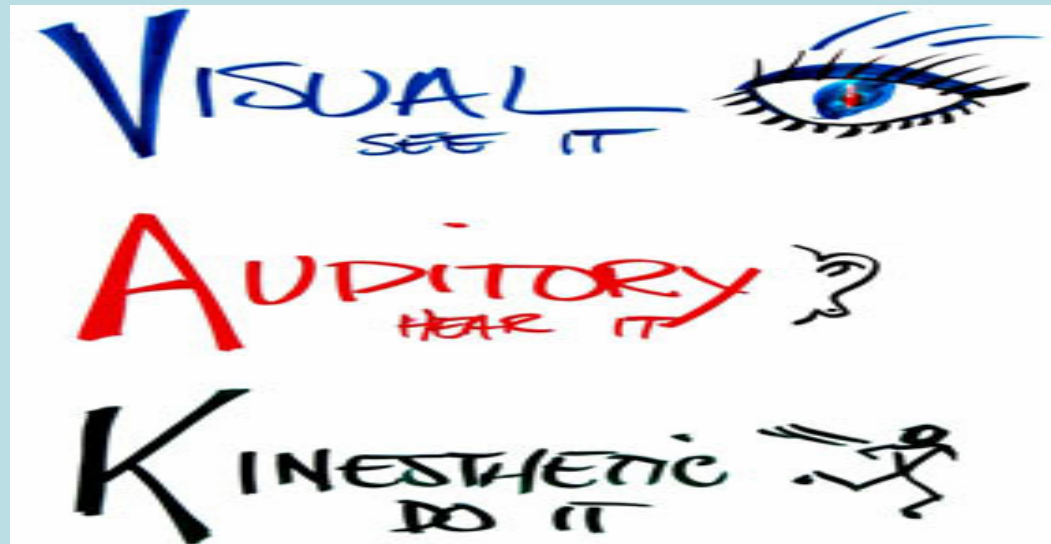
Karakteristik Modalitas Belajar Siswa

Modalitas belajar adalah ungkapan dari rancangan sistem otak-pikiran. Merupakan kemampuan dasar individu untuk memperoleh dan menciptakan pengalaman.

Modalitas belajar adalah berbagai cara yang digunakan sistem otak-pikiran untuk mengakses pengalaman (masukan) dan mengungkapkan pengalaman (luaran).

Seluruh modalitas belajar terkait dengan indra dan diubah menjadi sandi-sandi bagi pengalaman indrawi. otak)

Dalam buku Quantum Learning dipaparkan 3 modalitas belajar seseorang yaitu: “modalitas visual, auditori atau kinestetik (V-A-K). Walaupun masing-masing dari kita belajar dengan menggunakan ketiga modalitas ini pada tahapan tertentu, kebanyakan orang lebih cenderung pada salah satu di antara ketiganya”.



Gaya belajar dapat menentukan prestasi belajar anak. Jika diberikan strategi yang sesuai dengan gaya belajarnya, anak dapat berkembang dengan lebih baik. Gaya belajar otomatis tergantung dari orang yang belajar. Artinya, setiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

1. Visual (belajar dengan cara melihat)

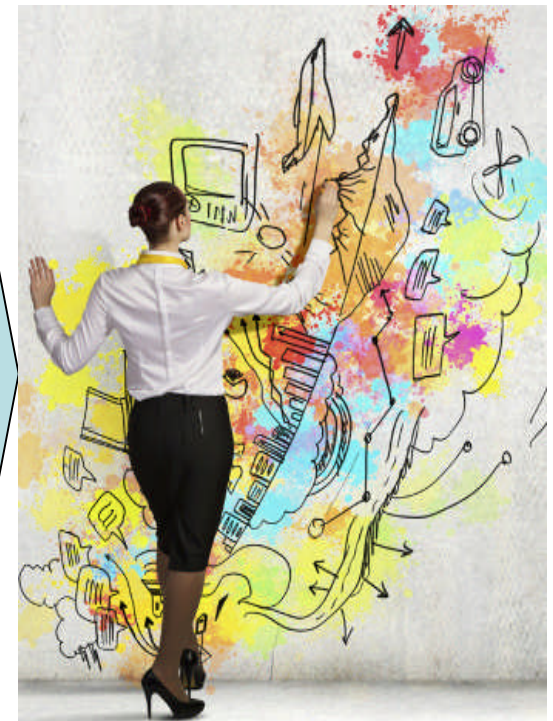


Lirikan keatas bila berbicara, berbicara dengan cepat. Bagi siswa yang bergaya belajar visual, yang memegang peranan penting adalah mata/ penglihatan (visual), dalam hal ini metode pengajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih banyak/dititikberatkan pada peragaan/media, ajak mereka ke obyek-obyek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarkannya di papan tulis.

Anak yang mempunyai gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran. Mereka cenderung untuk duduk di depan agar dapat melihat dengan jelas. Mereka berpikir menggunakan gambar-gambar di otak mereka dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar, dan video. Di dalam kelas, anak visual lebih suka mencatat sampai detil-detilnya untuk mendapatkan informasi.

Ciri SISWA VISUAL :

1. Rapi dan teratur
2. Berbicara dengan cepat
3. Mementingkan penampilan, baik dlm pakaian maupun presentasi
4. Biasanya tidak terganggu oleh keributan
5. Lebih suka membaca daripada dibacakan
6. Mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telpon/kuliah
7. Lebih suka demonstrasi daripada berpidato
8. Sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat, ya/tidak!
9. Mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulangnya
10. Mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar, dll



Strategi PBM Visual

2. Auditori (belajar dengan cara mendengar)

AUDITORY
HEAR IT



Lirikan kekiri/kekanan mendatar bila berbicara, berbicara sedang2 saja. Siswa yang bertipe auditori mengandalkan kesuksesan belajarnya melalui telinga (alat pendengarannya), untuk itu maka guru sebaiknya harus memperhatikan siswanya hingga ke alat pendengarannya. Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan. Anak auditori dapat mencerna makna yang disampaikan melalui tone suara, pitch (tinggi rendahnya), kecepatan berbicara dan hal-hal auditori lainnya. Informasi tertulis terkadang mempunyai makna yang minim bagi anak auditori mendengarkannya. Anak-anak seperti ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset.

Ciri-ciri gaya belajar auditori

1. Lebih mudah mengingat sesuatu dari apa yang didengar daripada yang dilihat
2. Senang mendengarkan
3. Mudah terdistraksi dengan keramaian
4. Kesulitan dalam tugas atau pekerjaan yang melibatkan visual
5. Pandai menirukan nada atau pun irama suara
6. Senang membaca dengan mengeluarkan suara atau menggerakkan bibir mereka
7. Biasanya merupakan pembicara yang fasih
8. Mudah dalam mengingat nama saat berkenalan dengan orang baru

Strategi PBM anak auditori

1. Lebih mudah mengingat sesuatu dari apa yang didengar daripada yang dilihat
2. Ajak anak untuk ikut berpartisipasi dalam diskusi baik di dalam kelas maupun di dalam keluarga.
3. Dorong anak untuk membaca materi pelajaran dengan keras.
4. Gunakan musik untuk mengajarkan anak.
5. Diskusikan ide dengan anak secara verbal.
6. Biarkan anak merekam materi pelajarannya ke dalam kaset dan dorong dia untuk mendengarkannya sebelum tidur.

3. Kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh)



Lirikan kebawah bila berbicara, berbicara lebih lambat. Anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktifitas dan eksplorasi sangatlah kuat. Siswa yang bergaya belajar ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan

SISWA KINESTETIK:

1. Berbicara dengan perlahan
2. Menanggapi perhatian fisik
3. Menyentuh orang untuk mendapat perhatian mereka
4. Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang
5. Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak
6. Menghafal dengan cara berjalan dan melihat
7. Menggunakan jari sebagai petunjuk saat membaca
8. Banyak menggunakan isyarat tubuh
9. Mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar
10. Sulit mengingat peta kecuali jika dirinya pernah berada di tempat itu
11. Kemungkinan tulisannya jelek
12. Tidak dapat duduk diam untuk waktu lama

Strategi untuk mempermudah PBM anak kinestetik:

1. Jangan paksakan anak untuk belajar sampai berjam-jam.
2. Ajak anak untuk belajar sambil mengeksplorasi lingkungannya (contohnya: ajak dia baca sambil bersepeda, gunakan obyek sesungguhnya untuk belajar konsep baru).
3. Izinkan anak untuk mengunyah permen karet pada saat belajar.
4. Gunakan warna terang untuk menghilite hal-hal penting dalam bacaan.
5. Izinkan anak untuk belajar sambil mendengarkan musik.

KARAKTERISTIK SISWA ABAD 21

Setiap penyelenggara sekolah mendambakan agar siswa yang dibinanya menjadi siswa yang pandai atau cerdas. Makna pandai terus berubah sejalan dengan perubahan tantangan hidup. Dulu, dapat membaca, menulis dan berhitung telah cukup untuk menjadi fondasi kepandaian. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, pandai berarti menguasai ilmu pengetahuan yang luas. Kini keterampilan itu menjadi tidak cukup, orang pandai itu harus

berahlak, hidupnya beretika, memiliki semangat kerja, dan terampil. Itu pun belum cukup, orang pandai itu harus terampil bekerja sama, cerdas dalam menggunakan pikiran, inspiratif, dan cekatan dalam mengintegrasikan otaknya dengan imajinasinya.

Keterampilan seperti apa yang sesungguhnya siswa perlukan agar menjadi orang pandai dalam kehidupan abad 21? Pertanyaan telah menggerakkan banyak ahli dari berbagai bidang kehidupan untuk berkumpul mempelajari tentang apa yang sesungguhnya karakter orang yang dunia kerja perlukan di masa kini dan pada masa depan. Hasil dari analisis yang telah dilakukan sejak tahun 2005 muncullah empat keterampilan utama, yaitu keterampilan menguasai kompetensi akademik.



Penomena Perubahan Karakter Siswa Abad 21

Atas dasar tuntutan keterampilan di atas, para ahli mengkaji aspek Perubahan Karakter Siswa Abad 21

John Seely Brown (2005), Aspek karakteristik siswa, banyak perubahan yang terjadi pada mereka karena perubahan teknologi yang selalu disuguhkan pada mereka setiap hari, dan bahkan setiap saat. Perubahan-perubahan tersebut, antara lain adalah sebagai berikut:[1]

- **Mereka menyukai ada kontrol.** Para siswa generasi abad ke-21 tidak menyukai terikat oleh jadwal-jadwal tradisional, dan juga tidak menyukai duduk di dalam kelas untuk belajar, atau duduk di dalam kantor untuk bekerja. Sebaliknya mereka lebih menyukai untuk belajar sendiri dengan menggunakan alat komunikasi yang bisa menjangkau dunia yang tak terbatas. Dengan caranya sendiri, mereka akan memperoleh informasi dari berbagai sumber di dunia. Dengan demikian, mereka harus dikontrol target pencapaian pengetahuannya, proses belajarnya dan hasil yang mereka dapatkan.
- **Mereka juga menyukai banyak pilihan.** Untuk mata pelajaran *project*, yakni tugas melakukan mini riset, mereka akan menggunakan teknologi untuk memperoleh banyak informasi. Mereka harus diberi kebebasan untuk memilih metode dan teknik-tekniknya, untuk mereka jalani dan pada akhirnya akan mampu menyiapkan laporan, sebagaimana para siswa atau mahasiswa yang melakukannya secara tradisional.
- **Mereka adalah orang-orang yang menyukai ikatan kelompok dan ikatan sosial**, hanya saja mereka membangun *group* melalui media sosial mereka, dan oleh karenanya kelompok mereka lintas bangsa, negara, budaya dan bahkan agama. Mereka memiliki jejaring internasional yang dinamis, dan jika mereka manfaatkan untuk menjadikan jejaringnya sebagai *peer group*-nya, maka mereka akan memiliki pengalaman keilmuan yang jauh lebih baik, daripada tutorial atau mentoring dalam satu kelas di sekolah tradisional.
- **Mereka adalah orang-orang terbuka**, melalui tradisi jejaringnya mereka terbelajarkan untuk menjadi terbuka, karena dalam jaringannya semua penganut agama ada dan terkelompokkan, ada yang Kristen, Katholik, Hindu, Buddha dan juga Kong Hu Chu, atau bahkan mungkin ada yang atheis, tapi komunikasi mereka tetap berjalan dan tidak terganggu oleh perbedaan-perbedaan tersebut.

Ian Jukes (2005), anak-anak generasi milenium ke-3 ini memiliki beberapa distingsi dari generasi sebelumnya. Berbagai kekhasan mereka itu adalah sebagai berikut: [2]

- **Mereka terbiasa dengan teknologi digital.** Mereka adalah orang-orang yang sudah sangat terbiasa dengan teknologi digital. Mereka adalah kelompok sosial yang mampu memperbesar fungsi-fungsi teknologi digital dengan fungsi yang lebih besar, dari sekedar komunikasi, sumber informasi, atau publikasi produk dan layanan jasa. dan karena kebiasaan-kebiasaannya yang selalu lekat dengan alat komunikasi tersebut, mereka akan memiliki kreatifitas untuk optimalisasi penggunaan teknologi tersebut untuk kebaikan hidup masyarakat.
- **Mereka berfikir berbeda tentang teknologi.** Generasi sebelumnya, memiliki kebiasaan kalau ada teknologi baru, mereka pelajari, pertimbangkan baru kemudian mereka pakai. Generasi milenial sekarang tidak mempedulikan itu, ketika ada teknologi baru, mereka langsung gunakan, dan mereka jadikan mitra hidupnya. Oleh sebab itu, ketika ada google, mereka tidak pelajari apa itu *google* atau *yahoo*, tapi mereka langsung memanfaatkan sebagai sumber informasi, sumber belajar, dan berbagai manfaat lain untuk mereka belajar atau lainnya.
- **Mereka lebih menyukai eksperimen-eksperimen** dalam pemanfaatan teknologi, jika gagal dalam satu kali penggunaan, mereka akan coba lagi, dan terus mencoba sampai mereka berhasil. Mereka termasuk generasi pemberani dengan risiko, sehingga menyukai ujicoba tersebut, sampai mereka berhasil. Kebiasaan tersebut mereka lakukan, karena anak-anak sekarang melihat hidup dalam ketidak pastian. Orang tua mereka kerja keras untuk membiayai hidup mereka, karena khawatir dengan hari esok yang belum pasti, dan belum diketahui apa yang akan terjadi. Oleh sebab itu, kalau mereka punya waktu, mereka akan habiskan untuk bersenang-senang. Inilah karakter generasi milenial, yang mulai mengenal kehidupan dunia di abad ke-21 ini.

MEMBAGUN KARAKTERISTIK SISWA ABAD 21

Fokus dalam proses pembelajaran berbasis web

Berdasar pada kajian fenomena perubahan karakter siswa di atas, Bernie Trilling dan Charles Fadel (2009), mengidentifikasi ada beberapa kecakapan yang harus dimiliki oleh generasi abad 21 mencakup nilai dan perilaku seperti rasa keingintahuan tinggi, kepercayaan diri, dan keberanian. Keterampilan dan kecakapan abad 21 mencakup tiga kategori utama, yaitu: [3]

- 1. Keterampilan belajar dan inovasi: berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam komunikasi dan kreativitas kolaboratif dan inovatif.** Kemampuan ini menuntut kebebasan berpikir dalam proses pembelajaran. Dalam era berkemajuan seperti sekarang ini, maka siswa harus memiliki karakter kreatif dan inovatif. Ketika sekarang dunia menyodorkan peluang untuk mengembangkan industri kreatif berbasis digital, maka siswa perlu mengembangkan diri kemampuan kreatif dan inovatif. Era industri kreatif menuntut berbagai produk yang utamanya dihasilkan oleh pikiran atau ide-ide kreatif, bukan keterampilan fisik. Fakta juga sudah menunjukkan bahwa generasi muda sekarang yang bergerak pada industri kreatif semakin banyak, dan industri daring ini sekarang telah menjadi tumpuan harapan Bangsa Indonesia di masa depan.

2. Keahlian literasi digital: literasi media baru dan literasi ICT

Abad 21 menuntut siswa memiliki keahlian literasi digital atau literasi media baru dan literasi ICT. Literasi digital, termasuk kompetensi komunikatif, dan kemampuan untuk memimpin dan bekerja di tim, sehingga dapat meningkatkan karir masa depan siswa dan peluang profesional.

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang secara menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Menuntut proses pembelajaran berbasis digital dan **literasi media baru ICT**. Elemen-elemen dasar meliputi: Partisipasi, mengakses, mengintegrasikan, menganalisa, mengevaluasi, pengelolaan, penciptaan, komunikasi, dan Pemberdayaan. Menuntut kemampuan Guru untuk memfasilitasi **PBM berbasis Literasi media baru ICT**.

Standar kompetensi literasi informasi yang ditetapkan oleh ACRL (2000) ialah: a. mampumenentukan sifat dan besarnya kebutuhan informasi, b. mampu mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, c. mampu mengevaluasi informasi dan sumbernya secara kritis dan menggabungkan informasi yang dipilihnya ke dalam pengetahuan dan sistem nilai, d. mampu menggunakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu, e. mampu memahami isu-isu bidang ekonomi, hukum, sosial, dan seputar penggunaan informasi dan mengakses serta menggunakan informasi secara etis dan legal.

Para peserta didik yang sudah memiliki kompetensi literasi informasi berdasarkan standar ACRL diharapkan dapat menelusuri informasi yang semakin melimpah, mampu menyeleksi informasi yang dibutuhkan (sumber-sumber informasi tercetak dan/atau elektronik), mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penyelesaian tugas-tugas di sekolah, serta menyajikan informasi secara etis.

3. Kecakapan hidup dan karir: memiliki kemamuan inisiatif yang fleksibel dan inisiatif adaptif, dan kecakapan diri secara sosial dalam interaksi antarbudaya, kecakapan kepemimpinan produktif dan akuntabel, serta bertanggungjawab.

Karakteristik siswa abad 21 berkaitan dengan kecakapan hidup yang bukan saja sekadar pasif menerima begitu saja keadaan. Akan tetapi perlu senantiasa mengambil inisiatif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga terus adaptif dengan terhadap perkembangan teknologi baru yang semakin canggih.

Siswa abad 21 juga dituntut memiliki karakter kecakapan sosial dalam interaksi antarbudaya dan antarbangsa, karena dunia semakin mengglobal dan menjadi satu kesatuan. **Jika ingin mengembangkan berbagai pengetahuan dan keterampilan, serta keahlian yang sesuai dengan minatnya, siswa bisa berbagi (sharing) dengan berbagai siswa di seluruh dunia. Dunia siber telah memberikan fasilitas memadai untuk bisa berkomunikasi kepada siapa pun melalui internet atau pun media sosial ke seluruh dunia. Karena itu belajar dalam ruang virtual memungkinkan untuk berbagi ilmu pengetahuan dan keahlian sesuai dengan minat dan bakatnya.**

Siswa pada era digital juga dituntut untuk memiliki kemampuan bekerjasama secara tim, bukan saja antarsiswa di lingkungan kelasnya, tetapi bisa menembus batas ruang dan waktu, ke dunia siber antarsiswa di seluruh dunia. Kerjasama dalam ini konteks ini menuntut kemampuan kreatif dan daya inovatif agar apa yang dimiliki siswa memang memiliki daya tawar tinggi sehingga menarik perhatian. Misalnya pengetahuan dalam bidang robotik, budidaya tanaman, dunia permainan, dan temuan kreatif lain yang berguna bagi pemecahan masalah, adalah hal-hal yang menarik perhatian generasi digital natif dewasa ini.

siswa pada abad 21 juga perlu memiliki **kecakapan dalam bidang kepemimpinan produktif dan akuntabel.** Artinya apa yang ditawarkan dalam bidang keahlian masing-masing harus benar-benar bisa dievaluasi secara fair, sehingga teruji. Ini penting untuk mencari kepercayaan dalam komunikasi antarbangsa antarkultur di dalam dunia virtual. Oleh karena itu kepemimpinan produktif memang harus disertai sikap tanggung jawab terhadap apa yang telah diputuskan secara bersama tentang berbagai hal yang berkaitan dengan kreativitas dan inovasi.

Karakteristik siswa abad 21 berkaitan dengan kecakapan hidup yang bukan saja sekadar pasif menerima begitu saja keadaan. Akan tetapi perlu senantiasa mengambil inisiatif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga terus adaptif dengan terhadap perkembangan teknologi baru yang semakin canggih. Temuan teknologi informasi dalam bidang pendidikan terus terjadi secara susul-menyusul dalam rentang waktu yang semakin cepat jarak intervalnya. Karena itu, berbagai aplikasi pembelajaran dalam elearning misalnya, terus menawarkan temuan baru dalam jarak yang relatif pendek, sehingga siswa terpa oleh kehadiran inovasi pendidikan melalui temuan aplikasi baru. Jika siswa tidak memiliki kemampuan adaptif terhadap inovasi teknologi digital ini, maka akan semakin tertinggal dan akibatnya kurang memiliki akses untuk masuk dalam dunia masyarakat siber.

Siswa abad 21 juga dituntut memiliki karakter kecakapan sosial dalam interaksi antarbudaya dan antarbangsa, karena dunia semakin mengglobal dan menjadi satu kesatuan. Jika ingin mengembangkan berbagai pengetahuan dan keterampilan, serta keahlian yang sesuai dengan minatnya, siswa bisa berbagi (sharing) dengan berbagai siswa di seluruh dunia. Dunia siber telah memberikan fasilitas memadai untuk bisa berkomunikasi kepada siapa pun melalui internet atau pun media sosial ke seluruh dunia. Karena itu belajar dalam ruang virtual memungkinkan untuk berbagi ilmu pengetahuan dan keahlian sesuai dengan minat dan bakatnya.

Tantantan/Permasalahan & Solusi

Fokus dalam proses pembelajaran berbasis web

Tantangan Permasalahan Siswa Abad 21

Ada 3 masalah dan tantangan yang dihadapi oleh guru di abad 21, yaitu:

1. Dalam abad 21 menuntut karakteristik siswa yang memiliki keterampilan belajar dan inovasi, yaitu yang berkait dengan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini menuntut kebebasan berpikir dalam suatu proses pembelajaran. Faktanya, dalam proses belajar mengajar di lembaga sekolah sekarang ini masih banyak siswa kesulitan bertanya, dan bahkan takut bertanya. Rendahnya tingkat literasi informasi di kalangan peserta didik juga berdampak pada maraknya plagiarisme (penjiplakan) di lingkungan sekolah. Terdapat beberapa penyebab mengapa siswa kurang memiliki kemampuan bertanya, karena selama ini lebih banyak pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*). Memang tidak mudah menghilangkan kendala kultural ini, karena masih berkembangnya persepsi bahwa guru adalah pusat sumber belajar utama, dan guru harus serba tahu.

2. PBM Abad 21 berbasis Literasi media baru ICT. Menuntut Guru mampu menciptakan peluang bagi siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan abad, 21.

Fakta menunjukkan, secara umum, jika dibandingkan dengan guru, literasi digital boleh dibilang lebih tinggi di kalangan siswa. Argumen ini berangkat dari logika berpikir sekuensial, bahwa generasi belakangan pasti lebih cepat dalam menerima kehadiran teknologi baru. Sekarang dikenal apa yang disebut sebagai generasi digital imigran dan digital natif. Generasi digital imigran adalah generasi tua, termasuk sebagian besar guru di Indonesia. Sementara itu generasi digital natif adalah mereka yang sejak usia dini sudah terbiasa dengan media digital dalam aktivitas sehari-hari, mulai dari aktivitas bermain, belajar, dan kegiatan apa pun yang relevan. Siswa generasi digital natif ini dapat dikatakan sudah relatif memiliki tingkat literasi digital cukup tinggi.

Tantangan terbesar dalam penerapan literasi informasi di sekolah berasal dari internal sekolah, di antaranya kemampuan guru dan tenaga perpustakaan sekolah di bidang literasi informasi yang kurang memadai, belum ada kebijakan sekolah tentang program literasi informasi, serta tidak ada program literasi informasi di perpustakaan sekolah, sehingga guru peserta didik tidak memiliki kemampuan dalam hal mencari, menelusuri, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara efektif dan efisien. Rendahnya tingkat literasi informasi di kalangan guru peserta didik juga berdampak pada maraknya plagiarisme (penjiplakan) di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, guru selaku pendidik dan tenaga perpustakaan sekolah selaku tenaga kependidikan harus memiliki keterampilan literasi informasi yang baik agar dapat mengajarkan keterampilan literasi informasi kepada para peserta didik.

Ada beberapa penyebab mengapa guru kurang memiliki kemampuan literasi digital, karena selama ini mereka belum memiliki kemampuan untuk mengenal kapan informasi itu diperlukan; mengidentifikasi informasi apa yang diperlukan; mengidentifikasi sumber-sumber informasi; menemukan informasi secara efektif dan efisien.

3. **Siswa ber kecakapan hidup dan karir: memiliki kemamuan inisiatif yang fleksibel dan inisiatif adaptif, dan kecakapan diri secara sosial dalam interaksi antarbudaya, kecakapan kepemimpinan produktif dan akuntabel, serta bertanggungjawab, menjadikan harapan semua para guru.**

Namun kenyataannya fakta menunjukkan sebagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi dan globalisasi sudah mulai mengikis budaya ketimuran pada siswa. Akibatnya tidak main-main, kemerosotan moral adalah salah satunya. masih rendahnya nilai-nilai sosial budaya pada sebagian peserta didik ditandai dengan, bolos sekolah, nyontek, plagiasi, maraknya tawuran, miras, sek bebas, LGBT dan sejenisnya.

Tantangan tugas Guru harus bertanggung jawab atas peningkatan moral pelajar dan juga kemerosotannya. Untuk itu tugas guru tidak terbatas pada pengajaran mata pelajaran, tapi yang paling penting adalah pencetakan karakter.

Tantangan persoalan ini memang sangat sulit bagi seorang guru karena keterbatasan kontrolling pada murid kerap membuatnya kecolongan.

Solusi Pemecahan masalah Siswa Abad 21

Ada 3 Solusi Pemecahan masalah Siswa abad 21, yaitu:

1. Persepsi bahwa guru adalah pusat sumber belajar utama, dan guru harus serba tahu, dalam abad 21, pendekatan seperti itu sudah tidak cocok lagi jika memang ingin membentuk karakteristik siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis. (parigma lama)

Pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (student center) dijadikan solusi PBM abad ini, sebagaimana yang dianjurkan dalam kurikulum 2013, suatu keharusan. Murid harus dipandang sebagai subyek aktif yang memiliki daya seleksi dan daya interpretasi, serta daya kreasi tinggi terhadap topic apa yang diangkat dalam suatu proses pembelajaran. Pendekatan ini bukan berprinsip benar atau salah, tetapi prinsipnya bagaimana mengembangkan kemampuan bernalar dan berargumentasi siswa. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran konstruktivistik seperti pembelajaran kooperatif, metode diskusi, curah pendapat, dan debat perlu diintensifkan, sehingga melatih siswa memiliki kemampuan bertanya dan tidak takut bertanya dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

- **Literasi ICT jika mengacu pada pengertian PBB cukup luas cakupannya. ICT berarti meliputi juga media lama seperti radio dan televisi, jadi bukan saja media baru seperti gawai atau telepon genggam yang berbasis android terkoneksi jaringan internet. Oleh karena itu siswa pada abad 21 adalah mereka yang memiliki kemampuan mengenali, menggunakan secara teknis, dan memanfaatkan pada aktivitas pembelajaran. Penggunaan televisi sebagai media pembelajaran instruksional misalnya, juga merupakan kemampuan literasi ICT, karena itu siswa bisa juga terlibat dalam pembelajaran audiovisual. Lebih dari itu, sekarang yang sedang tren adalah bahwa siswa terlibat secara intensif dalam proses pembelajaran web, termasuk juga penggunaan multimedia interaktif.**
- **Pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (student center) sebagaimana yang dianjurkan selama ini adalah suatu keharusan. Murid harus dipandang sebagai subyek aktif yang memiliki daya seleksi dan daya interpretasi, serta daya kreasi tinggi terhadap topik apa yang diangkat dalam suatu proses pembelajaran. Pendekatan ini bukan berprinsip benar atau salah, tetapi prinsipnya bagaimana mengembangkan kemampuan bernalar dan berargumentasi siswa. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran konstruktivistik seperti pembelajaran kooperatif, metode diskusi, curah pendapat, dan debat perlu diintensifkan, sehingga melatih siswa memiliki kemampuan memiliki kemampuan mengenali, menggunakan secara teknis, dan memanfaatkan pada aktivitas pembelajaran.**

3. Membangun Karakteristik siswa abad 21 berkaitan dengan kecakapan hidup yang bukan saja sekadar pasif menerima begitu saja keadaan. Akan tetapi perlu senantiasa mengambil inisiatif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga terus adaptif dengan terhadap perkembangan teknologi baru yang semakin canggih. **Temuan teknologi informasi dalam bidang pendidikan terus terjadi secara susul-menyusul dalam rentang waktu yang semakin cepat jarak intervalnya. Karena itu, berbagai aplikasi pembelajaran dalam elearning misalnya, terus menawarkan temuan baru dalam jarak yang relatif pendek, sehingga siswa terpa oleh kehadiran inovasi pendidikan melalui temuan aplikasi baru. Dalam pada itu jika siswa tidak memiliki kemampuan adaptif terhadap inovasi teknologi digital ini, maka akan semakin tertinggal dan akibatnya kurang memiliki akses untuk masuk dalam dunia masyarakat siber.** Pendidikan saat ini sudah jauh berkembang. Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak lagi hanya berpangku pada penggunaan metode ceramah. Butuh kreatifitas guru dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan abad 21. Beberapa langkah yang harus diterapkan sekolah dalam membangun karakteristik pendidikan abad 21 melalui: penguatan pendidikan karakter, PMB Saintifik, efektifitas keterampilan komunikasi multiliterasi,

TUGAS MANDIRI

Dalam bagian materi sebagaimana yang telah Anda baca dan pahami, beberapa materi pokok yang meliputi diskripsi dan analisis tentang karakter utama masyarakat abad 21 dan berbagai konsekuensi perkembangannya. Sederet pertanyaan kemudian bisa diajukan terkait dengan perubahan model pembelajaran pada lembaga pendidikan, bagaimana konsekuensinya terhadap karakteristik guru abad 21, dan bagaimana pula konsekuensinya terhadap karakteristik siswa.

1. Deskripsi perkembangan baru abad 21 yang telah memasuki era digital, dan kemudian buatlah analisis singkat tentang implikasinya terhadap proses pembelajaran pada masing-masing lembaga sekolah Anda.
2. Analisis tentang:
 - a. Implikasinya terhadap proses pembelajaran pada masing-masing lembaga sekolah Anda
 - b. Konsekuensi perkembangan pembelajaran baru abad 21 tersebut bagi profesi Anda sebagai guru menghadapi tantangan pembelajaran era digital yang berangkat dari situasi dan kondisi riil pada lembaga sekolah Anda.
 - c. Tipologi atau profil guru ideal seperti apa menurut Anda guru yang sesuai dengan karakteristik guru abad 21?
 - d. Karakteristik siswa abad 21 yang berangkat dari kondisi riil yang Anda hadapi sehari pada sekolah Anda.
3. Desain model Pembelajaran abad 21

6 PERAN TEKNOLOGI DAN MEDIA DALAM PBM ABAD 21

Tatang Ibrahim & A.Rusdiana

Sabtu, 05 Januari 2019

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan Dapat menerapkan teknologi dan media dalam pembelajaran abad 21
PM. Menjelaskan:

**Pemanfaatan
TI&Media
dalam PBM
Abad 21**

1

Konsep Dasar Peran Teknologi dan media dalam pembelajaran

2

Teori Peran Teknologi dan Media Abad 21

3

Peran teknologi dan media baru ke dalam pembelajaran Abad 21

4

Masalah/Solusi Peran teknologi dan media ke dalam pembelajaran Abad 21

Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek penerapan Teknologi media pembelajaran abad 21

KONSEP DASAR TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Teknologi dan Media Pembelajaran

Media dan teknologi telah diasumsikan berbagai kalangan sebagai perangkat yang membutuhkan teknologi tinggi. Orang-orang yang bekerja dengan teknologi pendidikan memiliki kegemaran membuat inovasi, dan selalu melaksanakan inovasinya ke dalam media pembelajaran di lingkungan pembelajarannya. Ketika lembaga penyelenggara pendidikan dan pembelajaran telah pada fase lembaga yang mengimplementasi kan media, hal yang baik adalah lembaga penyelenggara pendidikan dan pembelajaran tidak ada lagi kebutuhan untuk memotivasi orang untuk menggunakannya. Tantangan lembaga penyelenggara pendidikan dan pembelajaran ke depan justru bagaimana untuk memotivasi orang untuk menggunakan media secara efektif dan efisien. Media tidak hanya akan mengubah cara pebelajar mau belajar, tetapi juga akan mengubah cara pendidik dan pengajar berpikir tentang mengajar dan belajar.

Media adalah bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah diartikan sebagai perantara atau pengantar. Smaldino, Lowther dan Russell (2012) menjelaskan bahwa media merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan penerima. Fungsi media dapat merangsang otak asal keduanya dirangsang secara bergantian dengan ransangan audio dan visual. Mengapa? Karena belahan otak kiri merupakan otak untuk berpikir yang bersifat verbal, rasional, analisis dan konseptual sedangkan otak kanan merupakan otak untuk pikiran visual, emosional, holistik, fisik, spasial dan merangsang kreativitas.

Miarso (2013) menyebutkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar dan mengajar.

Briggs (1977) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran di antaranya buku, film, lembar kegiatan siswa, audivideo dan atau video. Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (1979) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu belajar untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran dan kemauan berupa buku, film dan audiovisual.

•Prastowo (2011) menyebut media dengan bahan ajar. Menurutnya fungsi dari bahan ajar yaitu untuk belajar mandiri, pebelajar dapat belajar kapan saja dan di mana saja, belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Jadi, bahan ajar tersebut memiliki peranan yang vital dalam pembelajaran baik secara klasikal maupun berkelompok sehingga dapat menunjang kesuksesan dalam belajar.

•Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Secara umum, media adalah suatu alat bantu menyampaikan isi pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan tersebut (Nasution, 1982 : 25)

Media Belajar /perangkat yang membutuhkan teknologi tinggi

Teknologi merupakan suatu kebutuhan menuju “*innovative school*” karena dengan penggunaan teknologi diharapkan adanya peningkatan mutu belajar/mengajar, peningkatan produktifitas/ efisiensi dan akses, peningkatan sikap belajar yang positif, pengembangan profesional/staf, dan adanya peningkatan profil/pengenalan. Kelima hal tersebut merupakan kebutuhan yang menjadi dasar perlunya penerapan teknologi di sekolah. Dengan demikian diharapkan sekolah mengalami perubahan-perubahan yang sesuai dengan tuntutan global tetapi tetap searah dengan visi dan misinya yang dikorelasikan dengan kebutuhan sekolah dan daerah. (Abd. Hayyi, 2011)

Makna Teknologi, seperti makna ‘sains’, telah mengalami perubahan sepanjang sejarah. Teknologi, berasal dari literatur Yunani, yaitu *technologia*, yang diperoleh dari asal kata *techne*, bermakna wacana seni. Ketika istilah itu pertama kali digunakan dalam bahasa Inggris di abad ketujuh belas, maknanya adalah pembahasan sistematis atas ‘seni terapan’ atau pertukangan, dan berangsur-angsur artinya merujuk pada pertukangan itu sendiri. Pada abad ke-20, maknanya diperluas untuk mencakup tidak hanya alat-alat dan mesin-mesin, tetapi juga metode dan teknik non-material. Yang berarti suatu aplikasi sistematis pada teknik maupun metode (Tilaar, 2002 : 67)

Teknologi menurut Djoyohadikusumo (1999, 222), teknologi berkaitan erat dengan sains dan perekayasaan. Jadi, teknologi mengandung dua dimensi yang saling berkaitan satu sama lain. Sains mengacu pada pemahaman kita tentang dunia nyata sekitar kita, artinya mengenai ciri-ciri dasar pada dimensi ruang, tentang materi dan energi mengenai interaksinya satu sama lainnya.



Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan atau dapat pula diterjemahkan sebagai keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi digunakan sebagai bagian dalam pendidikan yang bertujuan menghidupkan kreatifitas anak didik dan pengajarnya.

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik secara etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi secara tepat (Januszewski and Molenda, 2008:14). Teknologi pendidikan merupakan terapan disiplin pengetahuan dengan suatu tujuan meningkatkan belajar, pembelajaran, dan atau kinerja (Spector, 2016:148). Teknologi pendidikan sebagai disiplin ilmu terapan, berkembang oleh adanya kebutuhan di lapangan yaitu kebutuhan untuk belajar secara lebih efektif, efisien, luas, banyak, cepat, dan fungsional (Haryono, 2008:49).

Substansi Kajian TIK adalah sebagai berikut:

(1) *e-Learning*; (2) manajemen informasi; (3) teknologi informasi; (4) teknologi komputer; (5) sistem informasi manajemen; (6) internet; (7) teknologi telekomunikasi (*handpone*, telepon, teknologi kabel dan nirkabel); (8). teknologi jaringan komputer; (9) Sitem keamanan jaringan komputer; (10) sistem basis data. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa TI merupakan bagian dari bidang ilmu TIK yang pada implementasinya saling terkait satu sama lainnya. (Lantip Prosojo, (2011:3)

Hubungan Teknologi Media dengan Proses Belajar Mengajar

1. Teknologi kaitannya dengan proses belajar mengajar adalah sebagai media yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Sebagai media pembelajaran, teknologi khususnya TIK dikaitkan dengan berbagai kegiatan yang digunakan untuk mengakses, mengumpulkan, memanipulasi, dan mempersembahkan atau berkomunikasi mengenai informasi. Teknologi yang dimaksudkan termasuk peralatan (seperti komputer, laptop, dan piranti lain), aplikasi *software* dan rangkaian (sebagai contoh internet, wifi, infrastruktur jaringan setempat (*local networking infrastructure* dan *teleconvergence*)).
2. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran ini jelas akan membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien karena dapat mempermudah seorang guru dalam mendapatkan atau menyampaikan informasi (pesan atau isi, materi) pelajaran, dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik atau terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.
3. Teknologi sebagai media adalah berperan penting sebagai alat bantu yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Untuk menyesuaikan diri dengan era globalisasi yang ditandai perkembangan di bidang teknologi tersebut, guru hendaklah mendukung pendidikan yang berbasis teknologi untuk memperluas kekuatan pendidikan dan mengembangkan potensi guru, siswa dan sekolah. Dalam mewujudkan hal tersebut guru dituntut untuk memberikan respon yang kuat atas teknologi ini. Karena secara tidak langsung profesi guru abad 21 guru telah memfokuskan dalam bidang yang luas, yaitu:

.....profesi guru abad 21 guru telah memfokuskan dalam bidang yang luas, yaitu:

1. Bidang Pertama, pendidik melibatkan pembelajaran menggunakan teknologi (*learning to use technology*). Pendidik diberikan berbagai kursus untuk berbagai kemahiran tentang bagaimana menggunakan teknologi dalam berbagai peringkat dari aspek pengurusan hal pribadi sehingga ke aspek profesional.
2. Bidang Kedua, memfokuskan pada penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (*using to learn*). Bagaimana pendidik menggunakan teknologi secara efektif untuk memantapkan pengetahuan dan kemahiran atas suatu mata pelajaran.
3. Bidang ketiga, pendidik dituntut untuk memiliki perangkat/alat berteknologi baik untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar (Deni Koswara Halimah, 2008).

Pendidik sudah seharusnya memiliki perangkat yang berkualitas seperti *Acer Chromebook 14* yang dirancang khusus untuk mendukung bidang pendidikan generasi milenial, dengan teknologi *cloud* guru akan dapat menyebar materi ke murid dengan mudah dan semakin menunjang kegiatan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien di sekolah.

Perkembangan media dalam dunia pembelajaran

Perkembangan media cetak dalam dunia pembelajaran juga terus berkembang pesat berkat inovasi dan temuan-temuan baru yang lebih canggih, yaitu bersifat elektronik. Jika sebelumnya media bersifat cetakan, dan kemudian juga penemuan kamera foto, maka media pun berkembang menjadi elektronik, yaitu media audio dan kemudian visual-gerak, serta kemudian audiovisual. Secara institusional pun kemudian media elektronik berkembang menjadi media massa, sehingga muncul media siaran seperti radio dan televisi. Dalam dunia pembelajaran pun juga mengikuti perkembangan ini, sehingga peran teknologi dan media semakin besar dalam proses pendidikan.

Memasuki abad 21 masyarakat, kemudian mengalami perubahan baru secara revolusioner, sebagai implikasi perubahan dari cetak ke elektronik, dan kemudian dari sistem analog menjadi digital. Perubahan sistem itu kemudian menjadi penyebab fundamental perubahan masyarakat ke arah apa yang dikenal sebagai masyarakat digital.

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran pun kemudian juga mengikuti perkembangan baru era masyarakat digital. Peran teknologi dan media kemudian menjadi sangat besar dalam proses pembelajaran abad 21 dan berbagai implikasinya. Semua itu kemudian mengubah hubungan antara guru, teknologi, dan media dalam suatu proses pembelajaran. Melalui skema hubungan segitiga sama sisi antara peran guru, teknologi, dan media dalam proses pembelajaran berikut ini akan dijelaskan bagaimana tipologi ideal layanan pendidikan dalam abad 21. Namun sebelumnya akan dijelaskan bagaimana karakteristik hubungan antara teknologi dan media dengan guru dalam suatu proses pembelajaran. **(Mikel dan Hardiman, 2011)**

Perkembangan Penggunaan TIK dalam PBM

Dampak berkembangnya penggunaan TIK, berimplikasi pada pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:

1. dari pelatihan ke penampilan,
2. dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja,
3. dari kertas ke “on line” atau saluran,
4. fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja,
5. dari waktu siklus ke waktu nyata. (Rosenberg, 2001).

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut (Rosenberg, 2001).

Kemajuan teknologi juga akan berdampak dengan keragaman media yang digunakan oleh para tenaga pendidik. Teknologi akan membantu para guru dalam pembuatan media. Media akan lebih menarik dan variatif apabila guru mampu memanfaatkan teknologi yang ada. Namun guru kurang mampu menguasai teknologi yang tersedia. Cenderung guru yang berusia lanjut, tidak memahami bagaimana peran, fungsi dan manfaat dari teknologi dan media, justru tetap mempertahankan gaya konvensional tanpa menyelipkan unsure kemajuan teknologi di dalamnya. Hal inilah yang melatarbelakangi penyusunan makalah ini yang membahas tentang peran teknologi dan media dalam belajar.

PERAN TEKNOLOGI DAN MEDIA KE DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

Teori Peranan Teknologi Media dalam PBM

Ada tiga teori untuk menjelaskan peran teknologi dan media dalam suatu proses komunikasi pembelajaran.

1. Diterminisme teknologi dan media

Diterminisme teknologi dan media, yaitu anggapan bahwa teknologi dan media adalah berperan sangat menentukan dalam proses komunikasi pembelajaran. Salah satu tokoh penting dalam teori diterminisme teknologi ini antara lain adalah Marsal McLuhan, yang meyakini bahwa teknologi komunikasi berperan menentukan dalam efektivitas komunikasi. Salah satu dalilnya yang terkenal adalah “**media adalah pesan itu sendiri**”. Asumsi ini kemudian yang mendasari dalam teori-teori efek media, yang berasumsi bahwa media berperan sangat menentukan dalam proses komunikasi pembelajaran. Media secara mandiri dapat menjalankan fungsi atau peran memindahkan pengetahuan dalam suatu proses pembelajaran secara efektif.

Karakteristik atau ciri-ciri teori diterminisme teknologi dan efek media ini antara lain:

- **Komunikasi pembelajaran bersifat searah atau dalam hubungan asimetris.**
- **Media sangat berpengaruh, sehingga mendominasi dalam proses pembelajaran.**
- **Media dipandang efektif dalam memindahkan pesan pembelajaran secara searah.**
- **Khalayak atau siswa bersifat pasif dan senantiasa menerima secara apa adanya pesan yang disampaikan oleh media.**
- **Peran guru dapat digantikan oleh media dalam suatu proses pembelajaran.**

Jadi dalam suatu proses pembelajaran, peran teknologi dan media sangat menentukan dan bisa menggantikan peran guru dalam menjalankan tugas-tugas mengajarnya. Sebagai contoh, dalam suatu pembelajaran IPS misalnya, media audiovisual instruksional seperti kaset perekam atau video misalnya, dapat secara mandiri menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada siswa dalam suatu kegiatan belajar di kelas. Dengan berbagai penataan ruang di kelas, kemudian siswa diminta untuk mendengarkan dan melihat tayangan video pembelajaran IPS, maka media tersebut dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman materi pelajaran.

2. Pandangan Determinisme Sosial

Dalam kaitan dengan peran teknologi dan media untuk pembelajaran pada era 21, terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang hadirnya TIK melalui *e-learning* ini, yaitu apa yang dikenal dengan *technological determinism* dan *social determinism* (Flew, 2005).

Pandangan determinisme teknologi memposisikan teknologi sebagai faktor dominan dan berpengaruh dalam mengubah perilaku komunikasi warga masyarakat. Hadirnya pembelajaran hibrida yang sebagian memanfaatkan *e-learning* sebagai pola pembelajaran *online* dianggap sebagai penentu bagaimanakah perilaku belajar peserta didik. Hal ini akan mengakibatkan 'pemaksaan' pada peserta didik, sehingga mereka harus mengikuti pola yang telah ditetapkan oleh teknologi yang digunakan dalam proses belajarnya. Model *web-based learning* yang dikendalikan oleh *platform* yang dipilih oleh sebuah mata kuliah, termasuk dalam pendekatan deterministik teknologi ini (Salma dkk, 2016: 72).

Dalam abad 21 ini, argumen determinisme teknologi dan efek media ini sesuai dengan asumsi *cyber optimists*. Fakta menunjukkan bahwa sekarang ini antusiasme belajar berbasis TIK cukup tinggi. Antusiasme guru, murid, dan satuan pendidikan yang begitu tinggi terhadap kehadiran pendidikan era digital ini mengindikasikan adanya kesesuaian dengan asumsi kubu cyber optimis. Situasi optimistic ini juga ditunjukkan oleh pemerintah yang sangat yakin bahwa dengan digitalisasi pendidikan akan mampu menciptakan generasi era 21 yang sering disebut sebagai generasi emas. Oleh karena itu pemerintah sangat yakin bahwa dengan teknologi akan membawa berkah bagi pengembangan sumber daya manusia Indonesia melalui proses pembelajaran dan pendidikan pada umumnya.

Sebagaimana asumsi kaum *cyber optimists*, yakin bahwa perkembangan teknologi informasi akan menghasilkan pendataran piramida penguasaan informasi sehingga setiap warga negara akan memiliki informasi yang memadai untuk mengambil keputusan. Ada tiga alasan pokok yang menyertai optimisme ini. Pertama, teknologi informasi ini akan membuka akses lebar-lebar pada semua lapisan masyarakat karena teknologi informasi ini akan mengurangi secara drastis biaya untuk memperoleh informasi. Harga komputer semakin murah dan akses terhadap internet pun semakin mudah. Kedua, sekali seseorang memiliki sambungan internet, informasi yang diperlukan untuk keperluan pembuatan kebijakan politik dan individual akan dengan mudah didapatkan melalui internet. Ketiga, sifat interaktif media baru ini juga akan memperbaiki tingkat responsiveness dan akuntabilitas berbagai lembaga politik (termasuk pemerintah) karena warga dan berbagai kelompok sosial yang ada dalam masyarakat bisa berpartisipasi secara lebih efisien dalam berbagai bentuknya (Ambardi, 2008: 195).

Fakta antusiasme

Fakta antusiasme dunia pendidikan terhadap kehadiran era digital ini juga semakin menegaskan, bahwa argumen teoretik kubu determinisme teknologi dan media efek terus menjadi dasar baik secara paradigmatis maupun teoretik bagi pengambilan kebijakan di bidang pendidikan. Oleh karena itu tidak mengherankan jika pemerintah akan terus mengeluarkan kebijakan untuk mendorong digitalisasi pendidikan melalui berbagai program pembelajaran berbasis ICT.

Penetrasi TIK dalam Pembelajaran

Penetrasi TIK dalam pembelajaran semakin mendorong lembaga sekolah memanfaatkan teknologi canggih ini. Bukan saja sumber daya TIK memang begitu besar untuk memberikan kontribusi terhadap kualitas pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari revolusi industri 4.0 siapa pun tidak bisa menghindari terhadap hadirnya gelombang baru ini. Dari sudut pandang teknologi pendidikan, TIK memang terbukti memiliki sumber daya besar untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran.

TIK sebagai media pembelajaran misalnya, memiliki keunggulan sebagai berikut. Sebagai media komputer yang memiliki fungsi multimedia (suara, visual, warna, tulisan, simbol atau lambang-lambang informal lain), mampu:

- Memperbesar obyek jutaan kali dengan menggunakan mikroskop kamera, sehingga hasilnya dapat dilihat dengan jelas.
- Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh ke hadapan peserta melalui ilustrasi-ilustrasi atau program video.
- Menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, berlangsung dengan cepat atau sangat lambat menjadi lebih sistematis dan seherhana.
- Memnampung sejumlah besar peserta untuk mempelajari materi pelajaran dalam waktu yang sama.
- Menyajikan benda atau peristiwa berbahaya ke hadapan siswa tanpa risiko.
- Meningkatkan daya tarik terhadap pelajaran dan perhatian peserta melalui penyajian pesan atau peristiwa tertentu.
- Memberikan pengamatan langsung kepada siswa tentang suatu kejadian atau peristiwa.
- Meningkatkan sistematika pengajaran, karena semua program sudah tersusun sesuai rancangan.
- Memberikan sajian yang bersifat interaktif, sehingga siswa merasa seperti berinteraksi dengan guru atau temannya. (Dewi Salma dkk. (2016),

TIK sebagai media pembelajaran

Kehadiran TIK ini juga tidak harus dihadapkan pada peran guru, karena TIK bisa berjalan secara paralel dan saling mengisi di antara peran guru dan peran teknologi serta media untuk memecahkan problem pembelajaran. Jadi secara optimistik, TIK memang berpotensi memberikan peran signifikan bagi proses pembelajaran, dan karena itu guru abad 21 memang harus menerima secara kreatif, dan bukannya menolak kehadiran TIK. Antara sumber daya TIK dan kompetensi guru dalam memecahkan problem pembelajaran secara kolaboratif bisa diterapkan pada lembaga sekolah secara produktif

- **Meningkat interaksi.** Dalam hal ini keberadaan media merupakan medium antara pesan dengan siswa, antara guru dengan siswanya. Dengan demikian kehadiran media akan meningkatkan kualitas interaksi antarsiswa guru dan siswa, siswa dan pesan.
- **Pembelajaran menjadi lebih menarik.** Dengan media pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru. Siswa bisa menjadi lebih aktif.
- **Pengelolaan pembelajaran lebih efektif dan efisien.** Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat terbantu untuk tidak perlu banyak menulis atau mengilustrasikan di papan tulis. Ilustrasi dan tulisan dengan cepat diambil alih oleh peran komputer.
- **Meningkatkan kualitas pembelajaran.** Penggunaan media pembelajaran secara benar, tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.
- **Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di mana pun dan kapan pun.** Program audio, video, komputer (offline dan online) adalah media pembelajaran yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kondisi dan situasi guru dan siswa.
- **Menimbulkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran.** Penggunaan media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran. Hal ini terjadi, karena media dapat menyajikan pesan dengan konkret disertai dengan contoh-contoh yang dapat meyakinkan siswa akan kebenaran suatu ilmu pengetahuan yang dipelajari (Salma, 2016: 19-20).

TIK bisa berfungsi sebagai media pembelajaran, yaitu apa yang dikenal sebagai media baru yang berbasis pada web. Melalui sistem jaringan atau internet, TIK menyediakan fasilitas media pembelajaran secara lengkap dan mudah diakses jika memiliki gawai berbasis android. Guru dan siswa sekarang dengan mudah mengakses TIK sebagai media pembelajaran, atau yang dikenal dengan media konvergensi ini karena kemampuannya menyediakan layanan media secara komninitatif. Media konvergensi yang tersedia dalam TIK itu, secara serentak bisa menyediakan radio, televisi, poster, specimen, dan berbagai jenis multimedia lainnya. Sebagai media yang terkoneksi dengan internet (jaringan) TIK berperan memberikan kontribusi pada pembelajaran, antara lain:

- Mampu memberikan layanan informasi pembelajaran berbasis internet.
- Menjadi media dalam model pembelajaran berbasis *web (online)*
- Menjadi media dalam penyelenggaraan e-learning.
- Menjadi media dalam sistem pendidikan dan pembelajaran jarak jauh (Salma dkk., 2016: 20-21).

Contoh Pembelajaran Berbasis Web

Argumen kaum *cyber optimists* yang memandang TIK adalah sumber daya penting, sedikit banyak memang tercermin pada aktivitas belajar dalam setiap lembaga sekolah. Sebagai contoh proses belajar berbasis web tampak di SMA Minggiran Kabupaten Sleman DIY yang terlihat antusias (Wahyono, dkk. 2017). Manifestasi antusiasme itu tercermin pada:

- (1) Memudahkan guru dan siswa dalam mencari sumber belajar alternative;
- (2) Bagi siswa dapat memperjelas materi yang telah disampaikan oleh guru, karena disamping disertai gambar juga ada animasi menarik;
- (3) Cara belajar lebih efisien;
- (4) Wawasan bertambah;
- (5) Mengetahui dan mengikuti perkembangan materi dan info-info lain yang berhubungan dengan bidang studi; dan
- (6) Membantu siswa melek ICT.

3. Pandangan Teori Meditasi

Teori yang nondeterministik, yaitu apa yang dikenal dengan mediatisasi. Beberapa teoritis yang sering dirujuk dalam diskusi tentang munculnya fenomena mediatisasi ini antara lain datang dari Krotz (2009) dan Hajarvard (2013). Krotz dalam upaya menjelaskan kemunculan mediatisasi ini dirunut dari perkembangan media sebelumnya, karena itu asumsi yang dibangunnya menggunakan prinsip kontinuitas, atau terdapat kesinambungan dari sejarah sebelumnya, bukan terputus atau perkembangan bersifat radikal. Dengan cara itu Krotz sekaligus menjelaskan adanya perbedaan terminologi antara mediasi dan mediatisasi sebagaimana yang menjadi isu perdebatan. Untuk kepentingan itu, Krotz kemudian menyusun sebuah skema teoretik sebagai berikut:

Bentuk-bentuk kehidupan sosial dan budaya yang ditengahi: Relevansi media untuk kehidupan sehari-hari, pekerjaan dan liburan, untuk hubungan sosial, kelompok dan identitas, perusahaan dan lembaga, politik dan ekonomi, sosialisasi, budaya dan masyarakat
Komunikasi termediasi: Tiga bentuk utama, diklasifikasikan menurut siapa seseorang berkomunikasi: komunikasi interpersonal yang dimediasi, komunikasi interaktif, komunikasi dan produksi / penerimaan konten terstandarisasi (komunikasi massa)
Komunikasi sebagai praktik dasar manusia: Tatap muka, gerakan dan bahasa

Sumber: diadaptasi dari Krotz (2009). dimodifikasi

Dengan menyodorkan skema seperti itu Krotz menghindari perdebatan dikotomik antara teoritis komunikasi yang terbelah dalam kubu transmisi dan kubu produksi makna. Ia lebih berada dalam titik kontinum yang bergerak secara konstan di antara kedua kubu tersebut. Adakalanya, dalam konteks sosio kultural tertentu, media memang menentukan atau deterministik, tetapi pada saat yang lain khalayak yang lebih menentukan, dan proses komunikalitas seperti itu terus berlangsung secara dinamis.

Hjarvard (2011) memahami mediatisasi sebagai proses dinamis dalam hubungan antara keberadaan media di tengah masyarakat yang bersifat insitusional. Di sini media yang mulanya merupakan hasil temuan ilmu pengetahuan dan teknologi kemudian berkembang menjadi institusi sosial, yang kemudian juga terlibat dalam pergulatan hubungan dengan institusi sosial lainnya. Karena itu Hjarvard memahami mediatisasi dengan ciri utama: pertama, media telah berkembang menjadi institusi otonom dan independen terhadap masyarakat. Kedua, pada saat yang sama ketika media tampil sebagai institusi independen, media kemudian menjadi lebih terintegrasi dengan institusi sosial lainnya. Media massa, media interaktif, dan kombinasi keduanya telah menjadi sesuatu yang lumrah, yakni sebagai komponen alamiah dari kehidupan sehari-hari seperti pendidikan, politik, kehidupan keluarga dan agama (Hjarvard, 2011: 123).

Fenomena ini mengubah pandangan kita terhadap pekerjaan dan waktu luang yang difasilitasi oleh komputer dan internet serta hampir semua sisi kehidupan kita telah menjadi bagian dari budaya media yang dicirikan dengan lingkungan sarat-media (*media-saturated environment*). Melalui integrasi media pada institusi lain, media disesuaikan untuk melayani kebutuhan institusi-institusi, tetapi pada saat yang sama institusi-institusi ini justru menyesuaikan diri dengan media (Fakhrurroji, 2014).

Kedua karakter perkembangan tersebut mengimplikasikan bahwa teori mediatisasi tidak beranggapan media sebagai sesuatu yang berada di luar masyarakat, namun merupakan bagian dari jalinan masyarakat itu sendiri. Media terintegrasi ke dalam cara kerja hampir semua jenis institusi sosial dan melalui proses integrasi sosial inilah media kemudian dapat memberikan pengaruh mereka dan terlibat dalam transformasi institusi sosial (Hjarvard, 2011: 21-22).

Hjarvard (2011) memahami mediatisasi sebagai proses dinamis dalam hubungan antara keberadaan media di tengah masyarakat yang bersifat insitusional. Di sini media yang mulanya merupakan hasil temuan ilmu pengetahuan dan teknologi kemudian berkembang menjadi institusi sosial, yang kemudian juga terlibat dalam pergulatan hubungan dengan institusi sosial lainnya. Karena itu Hjarvard memahami mediatisasi dengan ciri utama: pertama, media telah berkembang menjadi institusi otonom dan independen terhadap masyarakat. Kedua, pada saat yang sama ketika media tampil sebagai institusi independen, media kemudian menjadi lebih terintegrasi dengan institusi sosial lainnya. Media massa, media interaktif, dan kombinasi keduanya telah menjadi sesuatu yang lumrah, yakni sebagai komponen alamiah dari kehidupan sehari-hari seperti pendidikan, politik, kehidupan keluarga dan agama (Hjarvard, 2011: 123).

Fenomena ini mengubah pandangan kita terhadap pekerjaan dan waktu luang yang difasilitasi oleh komputer dan internet serta hampir semua sisi kehidupan kita telah menjadi bagian dari budaya media yang dicirikan dengan lingkungan sarat-media (*media-saturated environment*). Melalui integrasi media pada insitusi lain, media disesuaikan untuk melayani kebutuhan institusi-institusi, tetapi pada saat yang sama institusi-institusi ini justru menyesuaikan diri dengan media (Fakhruroji, 2014).

Kedua karakter perkembangan tersebut mengimplikasikan bahwa teori mediatisasi tidak beranggapan media sebagai sesuatu yang berada di luar masyarakat, namun merupakan bagian dari jalinan masyarakat itu sendiri. Media terintegrasi ke dalam cara kerja hampir semua jenis institusi sosial dan melalui proses integrasi sosial inilah media kemudian dapat memberikan pengaruh mereka dan terlibat dalam transformasi institusi sosial (Hjarvard, 2011: 21-22).

Peranan Teknologi Media dalam PBM

1. Sebagai Peran Tambahan

Teknologi dan media pembelajaran dalam proses belajar baik di sekolah maupun di rumah memiliki peran yang strategis, salah satunya yaitu berperan sebagai tambahan. Peran tambahan yang dimaksud yaitu menjadi alat pengajaran disamping dari metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Teknologi dan media tidak harus setiap saat ada dalam proses pembelajaran, namun pemanfaatannya sangat ditunggu oleh siswa. Teknologi seperti IT atau internet tidak mutlak digunakan sebagai sumber belajar, namun hanya sebagai tambahan referensi materi diluar media buku dan materi yang diberikan oleh guru. Sama halnya dengan media, media berperan sebagai tambahan apabila guru memerlukan suatu alat bantu untuk mentransfer materi kepada siswa.

2. Sebagai Pelengkap

Teknologi dan media dikatakan berperan sebagai pelengkap dalam artian teknologi sebagai pelengkap yang mendukung penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media dikatakan pelengkap dalam hal melengkapi materi yang disampaikan oleh guru dikelas. Teknologi seperti IT dan Internet dapat berperan dalam pencarian materi tambahan untuk melengkapi materi yang disampaikan oleh guru, begitu pula dengan media akan melengkapi materi-materi yang dikiranya

3. Sebagai Pengganti

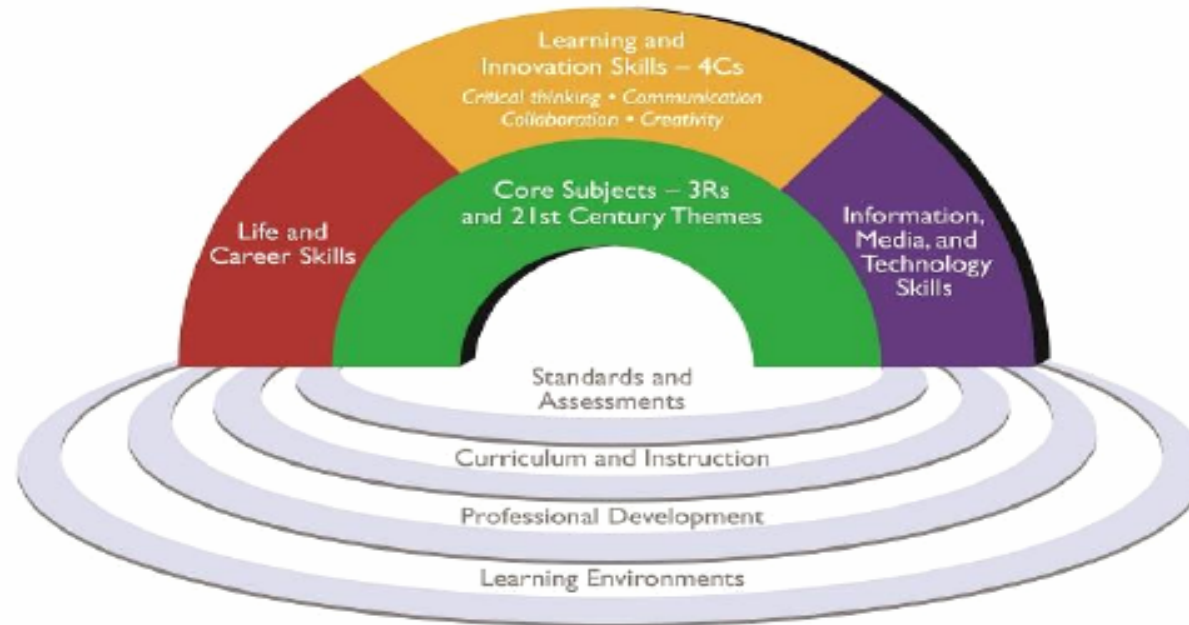
Teknologi Peran pengganti juga dapat dilihat pada saat guru menayangkan hasil wawancaranya, atau hasil rekaman argument seorang tokoh atau ahli yang secara fisik tidak dapat hadir di kelas pada saat proses pembelajaran. Teknologi dan media berperan sebagai pengganti fisik seseorang yang diharapkan hadir dalam proses pembelajaran. (Hamalik, 1986)

PERAN TEKNOLOGI MEDIA BARU DALAM PBM ABAD 21

Kemitraan untuk Pembelajaran Abad 21

P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) mengembangkan *framework* pembelajaran di abad 21, menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015). *Framework* ini juga menjelaskan tentang keterampilan, pengetahuan dan keahlian yang harus dikuasai agar siswa dapat sukses dalam kehidupan dan pekerjaanya.

21st Century Student Out Comes and Suport Syistems



Gambar. 1- Framework Pembelajaran Abad 21

Sumber: Anastasia Siti Nurhayati, 2016

Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbud, 2013). Adanya perubahan abad 21 menuntut pula perubahan paradigma pembelajaran. Dalam uji publik kurikulum 2013 disebutkan mengenai pergeseran paradigma belajar dengan mempertimbangkan beberapa ciri abad 21 serta penerapan model pembelajaran yang sesuai.

Skema Pembelajaran Abad 21

1. Informasi

Informasi pada waktu sekarang ini sudah sangat berlimpah dan tersedia luas kapan saja dan dimana saja melalui terutama media digital. Pada saat sekarang abad ini informasi tidak didominasi oleh guru. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, guru hendaknya menjadi motivator yang memotivasi peserta didik untuk mencari tahu serta menjadi mentor dalam upaya memperoleh informasi yang benar dan kredibel.

2. Komputasi

Berkembangnya perangkat teknologi memungkinkan mesin melakukan pekerjaan komputasi dengan lebih cepat dan akurat. Pembelajaran hendaknya diarahkan untuk merumuskan masalah (menanya) tidak sekedar menyelesaikan masalah (menjawab).

3. Otomatisasi

Pekerjaan yang sifatnya rutin dan berulang-ulang dengan prosedur yang sudah baku semakin lama akan digantikan oleh mesin. Pembelajaran hendaknya diarahkan untuk tak sekedar berfikir mekanistik (rutin) tapi lebih ke analitis dan berfikir analitis (pengambilan keputusan). Saat ini mesin atau komputer masih kalah jauh dengan kemampuan manusia berfikir analitis.

4. Komunikasi

Pekerjaan pekerjaan di abad 21 memerlukan adanya komunikasi yang kompleks serta adanya kolaborasi dan kerjasama dalam menyelesaikan masalah. Komunikasi dan kolaborasi juga tak sekedar bekerja dalam kelompok yang kecil dan lokal tapi bisa jadi dalam skala yang besar dan global. Pembelajaran hendaknya diarahkan kepada melatih kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik. (Nurhayati, 2016:623)

Karakteristik Perbedaan antar Pembelajaran Abad 20 dan Abad 21

Pada Abad 21 seorang guru yang mendidik siap atau tidak pasti akan berhadapan dengan teknologi. Perkembangannya pun sangat pesat, bulan ini HP merek A yang canggih, bulan depan ada lagi merek B yang lebih canggih. Oleh karena itu, setiap pendidik harus mengikuti perkembangan zaman dalam pembelajaran. Adapun perbedaan antara pembelajaran abad 20 dan abad 21 seperti tercantum pada tabel 6.1, di bawah ini:

Tabel: Perbedaan antara Pembelajaran Abad 20 dan Abad 21

Jenis	Pembelajaran Abad 20	Pembelajaran Abad 21
Lingkungan	Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa
Aktivitas kelas	Guru sebagai sentral dan bersifat didaktis	Siswa sebagai sentral dan bersifat interaktif
Peran guru	Menyampaikan fakta-fakta, guru sebagai ahli	Kolaboratif, kadang-kadang siswa sebagai ahli
Penekanan pengajaran	Mengingat fakta-fakta	Hubungan antara informasi dan temuan
Konsep pengetahuan	Akumulasi fakta secara kuantitas	Transformasi fakta-fakta
Penampilan keberhasilan	Penilaian acuan norma	Kuantitas pemahaman, penilaian acuan patokan
Penilaian	Soal-soal pilihan berganda	Portofolio, pemecahan masalah dan penampilan
Penggunaan teknologi	Latihan dan praktek	Komunikasi, akses, kolaborasi, ekspresi

Sumer: Nurhayati (2016), dimodifikasi

Konsekuensi dari bergulirnya paradigma pembelajaran ini, memerlukan sumber belajar yang banyak. Tetapi sekolah dihadapkan pada kenyataan bahwa sumber belajar yang ada di perpustakaan sangat terbatas. Koleksi buku dan *compact disk* (CD) yang dimiliki sekolah pun acap kali sudah usang. Pembaharuan koleksi buku dan CD tentu memerlukan biaya yang sangat besar. ICT dapat dijadikan solusi bagi permasalahan ini.

Pustaka dan Sumber Belajar Abad 21

Pada abad 20, perpustakaan adalah ruang pembelajaran utama, tetapi pada abad 21 ini sebuah revolusi pengetahuan terjadi. Dunia sudah semakin *go digital*. Semakin banyak buku yang telah dirubah ke dalam format *digital book* dan dapat dengan mudah diakses melalui situs seperti *ibiblio*, *Google Scholar* dan *Questia*. Sinta dan sejenisnya. Perpustakaan instan pun ada di komputer. Bahkan ada salah satu proyek besar untuk pendigitalan buku ini disebut dengan nama *Project Gutenberg* yang memiliki misi utama mendigitalkan buku-buku yang sudah berstatus *public domain*. Hal ini pula yang ditiru oleh pemerintah Indonesia lewat Departemen Pendidikan dengan *elektronik book (e-book)* untuk buku pedoman bagi siswa (<http://rbaryans.wordpress.com>).

Bahkan dalam dua tahun terakhir "Pusat Perpustakaan UIN Bandung layak untuk dikatakan sebagai Perpustakaan Cerdas (*Smart Library*)," demikian kata Direktur Perguruan Tinggi Islam, Prof.Dr. Amsal Bakhtiar, ketika berkunjung ke UIN Bandung. Hal ini beliau sampaikan, karena segala layanan bidang kepastakaan dapat diakses secara daring dan hanya memerlukan waktu hitungan detik. Para pemustaka hanya masuk ke telpon selular masing-masing untuk mendapatkan layanan keperpustakaan, kecuali mengambil buku dari rak. "Membaca karya-karya civitas akademika UIN Bandung dapat dibaca melalui telpon genggam, yang penting ada kuota," kata Rektor, Prof. Dr. H. Mahmud, M.Si, menambahkan pernyataan Direktur Diktis (<http://lib.uinsgd.ac.id/>)

Pencarian informasi apa pun dapat dengan mudah dan cepat dicari dengan mesin pencari. Situs-situs mesin pencari seperti *Google* dan *Yahoo!* Sudah tersedia, bahkan sudah mulai meluncurkan versi mobile yang dapat diakses melalui telepon genggam. Dan telepon genggam bukan barang aneh bagi kebanyakan siswa di Indonesia. Bahkan untuk kasus SMAN 8 Bogor, 100% siswa harus memiliki telepon genggam, berkaitan dengan segala informasi kesiswaan dan kurikulum akan diberitahukan lewat telepon genggam (<http://rbaryans.wordpress.com>).

ICT menyajikan teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna (*user*) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Walhasil komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Berbeda dengan guru, guru tak mungkin menjelaskan hal yang sama terus menerus pada siswa yang lambat. Selain itu siswa yang cepat pun dapat terus berlari tanpa perlu dihalangi dan distandarisasi sama dengan siswa lainnya. Inilah iklim afektif dari pemanfaatan ICT dalam pembelajaran. Tantangan dalam PBM seperti ini mengharuskan kita sadar untuk mengelola kelas yang berbasis ICT.

Model Pembelajaran Abad 21

Diakui atau tidak diakui dalam dunia pendidikan paradigma yang dianut sekarang adalah konstruktivisme. Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. **Jika dahulu pengetahuan siswa bersumber dari guru, dan siswa dianggap sebagai gelas kosong yang siap diisi.** Maka dengan paradigma konstruktivisme, siswa harus dianggap memiliki pengetahuan awal, dan tugas guru hanya mengkonstruksinya. Siswa pun diibaratkan tanaman yang sudah punya potensi untuk tumbuh dan berkembang, sedangkan guru hanya berfungsi sebagai penyiram yang membantu tanaman (siswa) tumbuh dan berkembang dengan baik. Akibatnya, peran guru berubah dari pengajar menjadi fasilitator dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*), tidak lagi berpusat pada guru (*teacher center*). Proses belajar mengajar bersifat memandirikan siswa (Fachz,20 12)

Diakui atau tidak diakui dalam dunia pendidikan paradigma yang dianut sekarang adalah konstruktivisme. Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Jika dahulu pengetahuan siswa bersumber dari guru, dan siswa dianggap sebagai gelas kosong yang siap diisi. Maka dengan paradigma konstruktivisme, siswa harus dianggap memiliki pengetahuan awal, dan tugas guru hanya mengkonstruksinya. Siswa pun diibaratkan tanaman yang sudah punya potensi untuk tumbuh dan berkembang, sedangkan guru hanya berfungsi sebagai penyiram yang membantu tanaman (siswa) tumbuh dan berkembang dengan baik. Akibatnya, peran guru berubah dari pengajar menjadi fasilitator dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*), tidak lagi berpusat pada guru (*teacher center*). Proses belajar mengajar bersifat memandirikan siswa (Fachz,20 12)

Adapun implikasi dari teori belajar konstruktivisme dalam pendidikan anak (Poedjiadi, 1999: 63) adalah sebagai berikut: (1) tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruktivisme adalah menghasilkan individu atau anak yang memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi, (2) kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi situasi yang memungkinkan pengetahuan dan keterampilan dapat dikonstruksi oleh peserta didik. Selain itu, latihan memecahkan masalah seringkali dilakukan melalui belajar kelompok dengan menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari dan (3) peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanyalah berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik.

Dikatakan juga bahwa pembelajaran yang memenuhi metode konstruktivis hendaknya memenuhi beberapa prinsip, yaitu: a) menyediakan pengalaman belajar yang menjadikan peserta didik dapat melakukan konstruksi pengetahuan; b) pembelajaran dilaksanakan dengan mengkaitkan kepada kehidupan nyata; c) pembelajaran dilakukan dengan mengkaitkan kepada kenyataan yang sesuai; d) memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran; e) pembelajaran dilaksanakan dengan menyesuaikan kepada kehidupan social peserta didik; f) pembelajaran menggunakan berbagai sarana; g) melibatkan peringkat emosional peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan peserta didik (Knuth & Cunningham, 1996).

Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran Abad 21

Dalam dunia pendidikan ICT dimanfaatkan untuk mencari bahan ajar, digunakan sebagai media pembelajaran sebagai media dalam mengirim tugas, forum diskusi dsb. Karena dapat mengkomunikasikan informasi antar jaringan komputer yang terpisah jarak dan waktu, sering digunakan pada kegiatan belajar jarak jauh (distance learning) yang dilakukan oleh Universitas Terbuka dalam mengakses perkuliahannya seringkali menggunakan sistem belajar jarak jauh yang memanfaatkan teknologi internet. Kegiatan distance learning melalui internet ini disebut elektronik learning (e learning) (Hartley, 2001).

Salah satu manfaat teknologi informasi dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa dapat memperoleh informasi secara cepat dan pembelajaran menyenangkan. Penyajian pembelajaran menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi pembelajaran dapat disajikan secara up-to-date dan real-time.

Demikian pula komunikasinya, meskipun tidak dapat secara langsung tatap muka, tetapi forum diskusi pembelajaram secara online tetap dapat dilakukan secara online, sehingga pembelajaran tidak terbatas dengan tempat dan waktu (*time and place flexibility*) benar-benar terjadi (Nugroho, 2007). Internet merupakan salah satu hail dari lecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet merupakan singkatan dari interconnected Networking yang artinya adalah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Fungsi internet salah satunya adalah tempat komunitas jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem software internet yang memungkinkan penggunaannya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna lain dalam skala yang besar. Saat ini banyak diketemukan warung internet sepanjang jalan, Selain itu kantor-kantor, cafe dan tempat rekreasi yang dilengkapi dengan layanan hotspot atau wifi. Situs jejaring sosial sangat banyak diantaranya: *Google talk, Yahoo, twiter, friendstar, myspace, ebudy dan Facebook* (Renata, 2012).

Kelompok Media Sosial dalam Pembelajaran Abad 21

Apabila dikelompokkan maka ada tujuh bentuk media sosial antara lain: (1) Berbentuk jejaring sosial, situs ini memungkinkan orang untuk membangun halaman web pribadi dan kemudian dapat terhubung dengan teman-teman. Dengan fasilitas ini dapat dipakai untuk berbagi konten dan komunikasi. Berdasarkan pengamatan banyak pihak terbukti Jejaring sosial bentuk ini yang terbesar adalah Facebook, (2) Berbentuk Blog, bentuk yang paling awal dan paling terkenal dari media sosial. Bentuk ini dikenal dengan personal *diary* yang *online*. Walaupun personal tapi untuk dibaca umum, (3) Berbentuk Wiki bentuk kamus umum. Website ini memungkinkan orang untuk menambahkan atau mengedit informasi yang ada. Jadi kamus umum ini bertindak sebagai dokumen komunal atau database informasi terminologi yang terkenal adalah wikipedia, (4) Berbentuk Podcast merupakan bentuk kumpulan file audio file Video yang tersedia dengan berlangganan melalui layanan Apple itunes. (5) Berbentuk forum bentuk untuk diskusi online, sering sekitar topik dan kepentingan tertentu. Forum ini muncul\BEBIXP EP XQFXIEi\ANIKIP \RFILEEP BGiD EGEQ1P BrXSENEQ7BIBP BQ NXIA GEQESRSXIB1 komunitas online. (6) Berbentuk komunitas konten komunitas yang mengatur dan berbagi jenis konten tertentu. Komunitas konten yang paling populer cenderung membentuk forum/link sekitar foto (Flickr), link bookmarked dan video (You Tube). (7). Berbentuk microblogging, bentuk jejaring sosial yang dikombinasikan dengan blogging dimana update konten didistribusikan secara online melalui jaringan telepon seluler (Enogh Sindang, 2012).

Karakteristik Media Sosial dalam Pembelajaran Abad 21

Menurut Hadi Purnama (2011) media sosial mempunyai karakteristik khusus diantaranya:

- Jangkauan (*reach*) daya jangkauan media sosial dari skala kecil hingga khalayak global
- Aksesibilitas (*accessibility*); media sosial lebih mudah diakses oleh publik dengan biaya terjangkau
- Penggunaan (*usability*); media sosial relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan ketrampilan dan pelatihan khusus
- Aktualitas (*immediacy*) media sosial dapat memancing respon khalayak lebih cepat
- Tetap (*permanence*) media sosial dapat menggantikan komentar secara instan atau mudah melakukan proses pengeditan.

Hasil penelitian Mukhamad Nurkhamid dkk. (2010), bahwa situs jejaring sosial yang sekarang sedang berkembang salah satunya adalah facebook dapat dimanfaatkan sebagai elearning yang merupakan salah satu karakteristik dari generasi teknologi web **web 2.0, Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada di facebook, interaktifitas sistem kepada pengguna dapat ditingkatkan.** Jejaring sosial (social networking) menjadi fenomena yang cukup menarik akhir-akhir ini karena seiring perkembangannya segala aktifitas dan kegiatan pembelajaran dapat diterapkan. Pengertian social networking adalah merupakan pranata sosial yang terdiri dari beberapa elemen baik individu maupun organisasi. Jejaring ini merupakan suatu jalan dimana setiap individu maupun organisasi berhubungan baik kesamaan hobi dan sosial.

Facebook merupakan salah satu situs jejaring sosial dengan jumlah pengguna terbesar didunia. Didirikan pada februari 2004 oleh seorang mahasiswa Harvard beserta beberapa temannya. Pada bulan februari 2009 dilaporkan bahwa facebook menempai urutan pertama dalam jumlah penggunaanya yaitu sekitar 1 milyar lebih pengguna. (Kazeni,2009)

Dampak Penggunaan Media Sosial dalam Kehidupan Abad 21

Namun demikian penggunaan media jejaring sosial ini ada dampak positif maupun negatif. Yang berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Dampak positif dari media sosial:

1. Dapat digunakan sebagai media informasi. Informasi yang up to date mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam beberapa menit setelah kejadian kita telah bisa menikmati informasi tersebut. Ini merupakan suatu hal yang sangat diperlukan pada abad 21 ini.
2. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial; Mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neraca persaingan di era modern seperti sekarang ini.
3. Memperluas jaringan pertemanan. Berkat situs media sosial ini remaja menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia. Meskipun sebagian besar diantaranya tidak pernah mereka temui secara langsung.
4. Dengan menggunakan jejaring sosial kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja bahkan dengan orang belum kita kenal sama sekali dari berbagai penjuru dunia.
5. Dengan jejaring sosial mereka termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.
6. Dengan jejaring sosial akan membuat mereka lebih bersahabat, perhatian, empati.
7. Jejaring sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai bisnis, sharing, pertukaran data, diskusi.

Adapun Dampak negatif dari media sosial:

1. Kecanduan situs jejaring sosial bisa membahayakan kesehatan karena memicu orang untuk mengisolasi diri, meningkatnya pengisolasi diri dapat mengubah cara kerja gen, membingungkan respons kekebalan, level hormon, fungsi urat nadi dan merusak performa mental.
2. Menjadikan seseorang malas belajar karena sering menggunakan jejaring sosial untuk bermain game yang ada di situs tersebut.
3. Menyebabkan kurang sopan santun, karena semakin banyak remaja yang menggunakan bahasa yang tidak sepatutnya. Bagi remaja yang masih polos tentu menganggap bahwa bahasa tersebut adalah bahasa modern anak jaman sekarang.
4. Karena di jejaring sosial tidak ada etika tata bahasa, hal ini akan membuat mereka semakin sulit membedakan antara berkomunikasi di jejaring sosial dan dunia nyata.

5. Mudahnya akses media sosial dikhawatirkan mereka mengakses jaringan pornografi, yang akan merusak moral dan tingkah laku remaja.
6. Penyakit punggung dapat menyerang orang yang menghabiskan waktu di depan komputer
7. Kejahatan dunia maya(cyber crime) seiring berkembangnya teknologi, berkembang pula kejahatan, di dunia internet dikenal dengan cyber crime. Kejahatan dunia maya sangat beragam misalnya carding, hacking, phising, spamming (Lagiono, 2012);

Manfaat Media Sosial dalam Pembelajaran Abad 21

Salah satu manfaat teknologi dalam pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran disamping dapat memberikan informasi secara cepat. Sebagai pendidik guru harus mampu menggunakan berbagai macam media dan mengkombinasikan untuk mendukung tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi khususnya jejaring sosial misalnya twitter atau *facebook* siswa akan merasa senang untuk belajar karena mendapat pengalaman baru dalam melakukan pembelajaran.

Pada situs *facebook* ada banyak fitur-fitur dan sarana yang bisa dipakai untuk menunjang sarana pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa fitur yang terdapat dalam facebook. Misalnya:

1. Facebook Group; Pada fitur ini guru dapat memulai aktivitasnya pembelajaran dengan facebook. Dengan mengumpulkan akun siswa dalam suatu kelas ke dalam suatu grup yang dibuat khusus. Melalui grup yang telah dibuat tersebut guru dapat bertukar informasi dengan siswa begitu pula dengan anatar siswa. Disini guru dapat memunculkan pertanyaan atau topik diskusi mengenai materi pelajaran.
2. Facebook Share; Fitur ini merupakan sarana untuk membantu pembelajaran dengan cara siswa maupun guru membagikan tulisan singkat, link, gambar video dsb.
3. Facebook Quiz; Fasilitas ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memungkinkan untuk membuat quiz sendiri dengan mudah. Guru dapat menggunakan fasilitas ini untuk memberikan tes kepada siswa atau dapat digunakan untuk kompetisi antar kelompok.
4. Facebook Note Fitur ini memungkinkan guru untuk memunculkan topik diskusi tertentu melalui tulisan berbentuk note atau catatan yang menyerupai blog. Pada fitur ini dapat diberi tugas untuk menulis note mengenai topik yang dibahas atau dapat melakukan diskusi melalui fitur ini (Enoch Sindang, 2012)

TANTANGAN, PERMASALAH & SOLUSI

PERAN TEKNOLOGI & MEDIA DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

Tantangan Permasalahan Peran TM dalam PBM Abad 21

Ada 3 masalah dan tantangan dalam efektifitas peran Tek dan Media abad 21, yaitu:

1. Peran Komunikasi Media dalam Pembelajaran

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, *internet*, *e-mail*, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut, banyak manfaat diperoleh, paling tidak dapat menghemat jarak, waktu dan biaya. Kemajuan teknologi juga akan berdampak dengan keragaman media yang digunakan oleh para tenaga pendidik. Teknologi telah membantu dalam pembuatan media. Media akan lebih menarik dan variatif apabila guru mampu memanfaatkannya.

Namun fakta di lapangan menunjukkan masih ada sejumlah guru kurang mampu menguasai teknologi yang tersedia. Cenderung guru yang berusia lanjut, tidak memahami bagaimana peran, fungsi dan manfaat dari teknologi dan media, justru masih tetap mempertahankan gaya konvensional tanpa menyelipkan unsur kemajuan teknologi di dalamnya.

2. Peran Teknologi sebagai Pembantu Penyajian media Pembelajaran

Teknologi dan media memiliki peranan yang penting dalam belajar. Ketika pembelajaran terpusat pada guru, teknologi dan media berperan dalam mendukung penyajian pembelajaran. Disisi lain, ketika pembelajaran yang terpusat pada siswa, siswa sebagai pengguna media dan pemanfaat teknologi dan media untuk menyajikan hasil pemikiran, hasil penelitian dan lain sebagainya. Namun pada umumnya, peranan penting teknologi dan media terjadi pada saat pembelajaran terpusat pada guru. Salah satu peranan dari teknologi dan media adalah untuk melayani perubahan lingkungan pembelajaran. Teknologi membantu dalam penyajian media pembelajaran.

Kenyataannya, peranan media pembelajaran di sekolah dasar kurang begitu diperhatikan oleh pendidik. Peserta didik yang seharusnya dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan baik, namun tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan cenderung menjadikan siswa sebagai peserta didik menjadi verbalistik (hanya sebatas teori tanpa didukung dengan data yang konkrit). Sebagai contoh, siswa mempelajari jenis alat transportasi darat berupa delman, tidak semua siswa di sekolah dasar mengenal, mengetahui, dan memahami delman sebagaimana kenyataannya karena tidak semua siswa pernah menjumpai kereta beroda dua ini. Oleh sebab itu penggunaan media untuk menghilangkan kesan verbalistik ini sangat penting peranannya.

3. Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Abad 21

Penggunaan media pembelajaran pada tiap satuan pendidikan saat ini sangat dianjurkan bahkan diupayakan untuk ada pada tiap-tiap proses pembelajaran. Media ini tentunya tidak hanya atas dasar ada saja, tetapi kesesuaian dan ketepatan penggunaan dalam proses penyampaian pesan pembelajaran yang akan diberikan.

Fakta di lapangan, menunjukkan bahwa peranan media yang semakin meningkat sering menimbulkan kekhawatiran pada guru. Namun sebenarnya hal itu tidak perlu terjadi, masih banyak tugas guru yang lain seperti memberikan perhatian dan bimbingan/kontrol secara individual kepada siswa yang selama ini kurang mendapat perhatian. Kondisi ini akan terus terjadi selama guru menganggap dirinya merupakan satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran.

Solusi Pemecahan masalah Peran Teknologi dan Media dalam PBM Abad 21

Ada 3 Solusi Pemecahan dalam optimalisasi peran Teknologi dan medis dalam PBM abad 21, yaitu:

- 1. Solusi untuk mengatasi problematika guru masih kurang dalam menguasai TIK, diantaranya:**
(1) pemberian fasilitas yang lengkap dan memadai bagi setiap guru; (2) pemberian fasilitas TIK yang menunjang pembelajaran disetiap ruang kelas; (3) melaksanakan program pelatihan rutin dalam bidang TIK kepada para guru; (4) melaksanakan kegiatan pelatihan tentang metode pembelajaran yang efektif dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini diterapkan. Mengadakan pelatihan juga harus memerhatikan kesiapan guru, guru yang usianya dalam kategori tua akan lebih sulit diajarkan berbagai macam teknologi yang ada sekarang ini. Sehingga dibutuhkan perhatian khusus untuk dapat memaksimalkan kemampuan guru tersebut dalam bidang TIK.

2. **Solusi untuk mengatasi problematika guru belum optimal dalam penggunaan peranan media pembelajaran di sekolah dasar kurang begitu diperhatikan oleh pendidik, diantaranya: (1) peyediaan/pemberian fasilitas media yang lengkap dan memadai bagi setiap guru; (2) pemberian fasilitas media pembelajaran yang menunjang pembelajaran disetiap ruang kelas; (3) melaksanakan kegiatan pelatihan tentang metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini diterapkan. Mengadakan pelatihan juga harus memerhatikan kesiapan guru, guru yang usianya dalam kategori tua akan lebih sulit diajarkan berbagai macam teknologi yang ada sekarang ini. Sehingga dibutuhkan perhatian khusus untuk dapat memaksimalkan kemampuan guru tersebut dalam bidang penggunaan media pembelajaran.**
3. **Solusi untuk mengatasi problematika guru Fakta di lapangan, menunjukan bahwa peranan media yang semakin meningkat sering menimbulkan kekhawatiran pada guru. Namun sebenarnya hal itu tidak perlu terjadi, masih banyak tugas guru yang lain seperti memberikan perhatian dan bimbingan/kontrol secara individual kepada siswa yang selama ini kurang mendapat perhatian. Kondisi ini akan terus terjadi selama guru menganggap dirinya merupakan satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran.**

Jika guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara baik, guru dapat berbagi peran dengan media (Pidarta, 1997 : 56 – 57)

PERAN TEKNOLOGI DAN MEDIA DALAM PBM ABAD 21

Media dan teknologi sebagai perangkat PBM membutuhkan teknologi tinggi. Tantangan lembaga penyelenggara pendidikan dan pembelajaran ke depan bagaimana untuk memotivasi orang dapat menggunakan media secara efektif dan efisien. Media tidak hanya akan mengubah cara pebelajar, mau belajar, tetapi juga akan mengubah cara mendidik dan pengajar berpikir tentang mengajar dan belajar.

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi PBM (buku, film, lembar kegiatan siswa, audivideo, kom/infokus) (Briggs 1997:266).

Teknologi berkaitan erat dengan sains dan perekayasaan. Teknologi mengandung dua dimensi yang saling berkaitan satu sama lain. Sains mengacu pada pemahaman tentang dunia nyata sekitar kita, artinya mengenai ciri-ciri dasar pada dimensi ruang, tentang materi dan energi mengenai interaksinya satu sama lainnya. (Djoyohadikusumo, 1999: 222) Teknologi kebutuhan menuju "innovative school" (Abd. Hayyi, 2011:21).

TI merupakan bagian dari bidang ilmu TIK yang pada implementasinya saling terkait satu sama lainnya. (Lantip Prosojo, (2011:3)

TUNTUTAN PBM ABAD 21

Peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015). Menurut keterampilan, pengetahuan dan keahlian yang harus dikuasai guru, agar siswa dapat sukses dalam kehidupan dan pekerjaannya.

PERAN TI DAN MEDIA DALAM PBM ABAD 21

Dari TI guru dan siswa dapat memperoleh informasi secara cepat dan pembelajaran menyenangkan. Penyajian pembelajaran menjadi lebih interaktif. Informasi-pembelajaran dapat disajikan secara *up-to-date* dan *real-time*. (Hartley, 2001).

TIK sebagai media pembelajaran, untuk: (1) Meningkatkan interaksi guru dan siswa, (2) Pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) Pengelolaan pembelajaran lebih efektif dan efisien, (4) Meningkatkan kualitas pembelajaran, (5) PBM dapat dilaksanakan di mana pun & kapan pun; (6) Menimbulkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran (Salma, 2016: 19-20).

PERAN TEKNOLOGI DAN MEDIA DALAM PBM ABAD 21:

(1) Peran Tambahan. (2) Pelengkap, dan (3) Pengganti (Hamalik, 1986:77)

7 PEMANFAATAN TEKNOLOGI DAN MEDIA DALAM PBM ABAD 21

Tatang Ibrahim & A.Rusdiana

Senin, 07 Januari 2019

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan Dapat memanfaatkan teknologi dan media dalam pembelajaran abad 21
PM. Menjelaskan:

**Pemanfatan
TI&Media
dalam PBM
Abad 21**

1

Konsep Dasar Pemanfatan Teknologi dan media dalam pembelajaran

2

Intergrasi teknologi dan media ke dalam pembelajaran Abad 21

3

Pemanfatan teknologi dan media ke dalam pembelajaran Abad 21

4

Masalah/Solusi Intergrasi peman teknologi dan media ke dalam pembelajaran Abad 21

Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek pemanfaatan Teknologi media dalam pembelajaran abad 21

KONSEP DASAR PEMANFAATAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Manfaat dan Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dan informasi membawa dampak positif maupun negatif bagi kehidupan manusia, namun apabila digunakan dengan bijak maka akan sangat berguna bagi manusia. Disinilah peranan guru sangat dominan dalam menyampaikan dan memotivasi peserta didik dalam pemanfaatan berbagai sumber belajar untuk meningkatkan pengetahuan serta kreatifitasnya dalam menghadapi tuntutan zaman. Karena peserta didik yang kreatif, inovatif serta terampil, itu semua berawal dari gurunya.

- Secara filosofis, manfaat memiliki 2 arti. Manfaat adalah sebuah homonim karena artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Manfaat memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga manfaat dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.
- Secara etimologis, dalam Kamus BI (2008) Arti: Manfaat berarti guna, faedah Contoh: Sumbangan itu banyak manfaatnya bagi orang-orang miskin. Arti: Manfaat berarti laba, untung Contoh: Manfaat penjualan ternaknya berlipat ganda (TPB.Diknas, 2008:912).
- Dalam konteks ekonomi, menurut Mondy & Noe (2005) *benefits* atau manfaat adalah semua manfaat finansial yang biasanya didapatkan oleh karyawan secara tidak langsung beberapa program yang termasuk dalam *benefits* yaitu asuransi" program kesehatan"keamanan"keselamatan" dan kesejahteraan umum.
- Pemanfaatan n hal memanfaatkan; kemanfaatan n hal (ber) manfaat; kegunaan; memanfaatkanv menjadikan ada manfaatnya (gunanya dsb): pemerintah menganjur kan kepada guru/masyarakat agar mennfaatkan ICT.

Kebijakan Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dewasa ini mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu meningkatkan peningkatan mutunya. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu pendidikan sudah merupakan kesepakatan Nasional seperti yang tertuang dalam Undang-undang Sisdiknas No 20 tahun 2003 dan Undang – Undang Republik Indonesia No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradap berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar tahun 1945.

Oleh karena itu BSNP (2010: 46-47) dalam rumusannya bahwa pendidikan di Abad-21 harus memperhatikan hal-hal berikut: (1) Pemanfaatan Teknologi Pendidikan, (2) Peran Strategis Guru/Dosen dan Peserta Didik, (3) Metode Belajar Mengajar Kreatif, (4) Materi Ajar yang Kontekstual, dan (5) Struktur Kurikulum Mandiri berbasis Individu.



Jika guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara baik, guru dapat berbagi peran dengan media (Pidarta, 1997 : 56 – 57)

Implikasi Kebijakan Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan sangatlah penting, karena apabila kita tidak menguasai arus teknologi dan informasi maka akan tertinggal. Apalagi peran guru bukan hanya sebagai pengajar namun juga sebagai fasilitator, manajerial dan sebagainya, maka selayaknya guru menjadi sumber pengetahuan dan teladan bagi peserta didik. Teknologi merupakan suatu kebutuhan menuju “*innovative school*” karena dengan penggunaan teknologi diharapkan adanya peningkatan mutu belajar/mengajar, peningkatan produktifitas/efisiensi dan akses, peningkatan sikap belajar yang positif, pengembangan profesional/staf, dan adanya peningkatan profil/pengenalan. Kelima hal tersebut merupakan kebutuhan yang menjadi dasar perlunya penerapan teknologi di sekolah. Dengan demikian diharapkan sekolah guru mengalami perubahan-perubahan yang sesuai dengan tuntutan global tetapi tetap searah dengan visi dan misinya yang dikorelasikan dengan kebutuhan sekolah dan daerah. (Abd. Hayyi, 2011) **Menjadi Guru era baru:**

1. Guru menjalankan peranan dengan baik sehingga bisa menghasilkan peserta didik yang berkualitas, kreatif, inovatif serta berdaya saing namun memiliki budi pekerti yang baik.
2. Pola pikir guru harus berubah dari pola pembelajaran klasik yang menganggap bahwa guru merupakan satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik, ke pembelajaran dengan pendekatan Teknologi dan Informasi sehingga peserta didik dapat memanfaatkan sumber pengetahuan lainnya sebagai sumber belajar.
3. Jadilah pekerjaan guru sebagai pekerja mulia bukan mengejar materi, sehingga bisa melahirkan pribadi-pribadi yang unggul penuh dedikasi dan berahlak mulia menjunjung tinggi nilai-nilai pengetahun, agama dan bangsa.

INTEGRASI TEKNOLOGI DAN MEDIA KE DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

Teori Integrasi Teknologi Media dalam PBM

Ada dua teori untuk menjelaskan integrasi teknologi dan media dalam suatu proses komunikasi pembelajaran. **Smaldino, S. E.**, dkk (2015: 7-11), menekankan bahwa kegiatan pembelajaran di era digital dilakukan di dalam atau di luar kelas dimana teknologi berbasis komputer merupakan komponen pembelajaran yang mudah diakses dan dapat dipakai untuk menemukan sumber belajar. Perangkat dan koneksi digital memperluas kemampuan siswa yang datang dari berbagai arah. Ada dua bentuk kegiatan belajar yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan media digital berbasis komputer diantaranya *interactive tools* dan *interacting with others*.

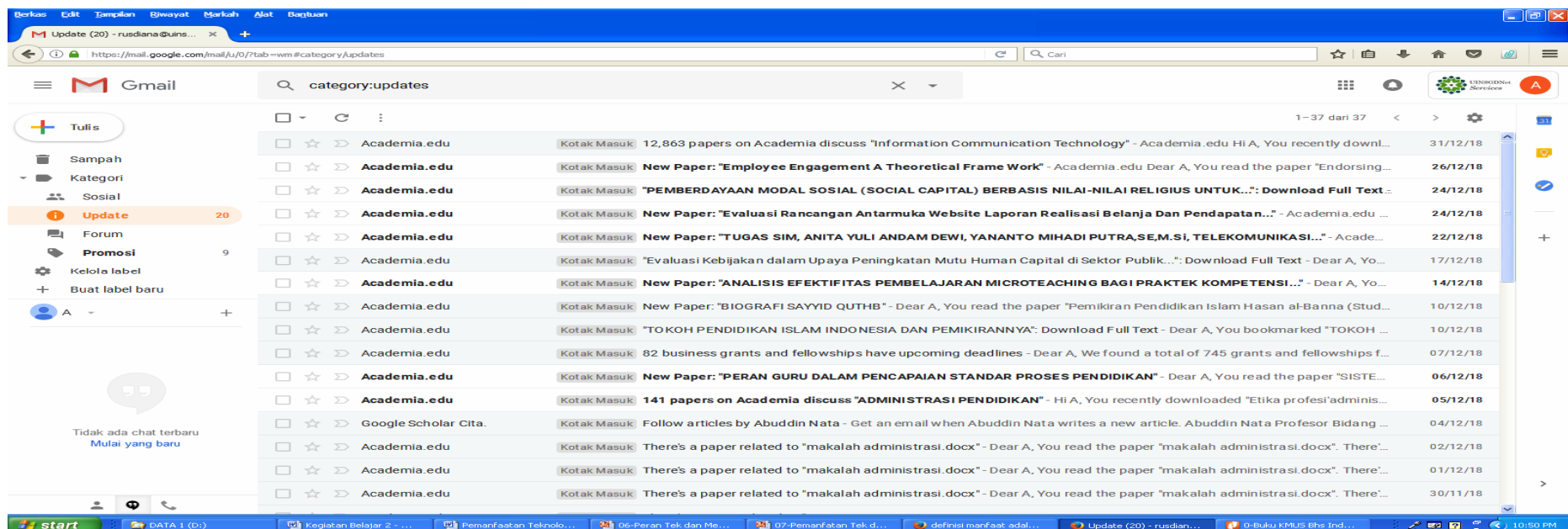
1. *Interactive tools* (media peralatan Interaktif)

Peserta didik di era digital menggunakan perangkat nirkabel bergerak (internet) dengan berbagai cara di dalam dan di luar aturan sekolah yaitu dengan memanfaatkan teknologi dan media informasi internet kapanpun dan dimanapun saat diperlukan. Misalnya, siswa membaca menemukan sumber belajar melalui sambungan internet di perpustakaan yang menyediakan jaringan nirkabel wifi untuk membuat catatan dari artikel Koran atau sumber belajar lain yang diarsipkan. Perangkat nirkabel ini memperluas dan memberikan pengalaman belajar lebih kepada siswa di luar metode *nondigital*.

2. interacting with others (berinteraksi dengan orang lain)

Penggunaan media komputer berbasis internet memudahkan siswa untuk mencari sumber belajar dengan mudah dan cepat dimanapun dan kapanpun. Ponsel pintar (android), tablet, dan laptop yang terhubung dengan saluran internet dapat digunakan untuk mengirim pesan berupa video, pesan suara, dan animasi. Selain itu juga dapat dimanfaatkan siswa untuk mendengarkan dan melihat video terkait pelajaran, mendengarkan musik, mencari informasi berita dan olahraga, serta untuk menonton video dan film musik terbaru yang diminati siswa.

Peserta didik juga dapat melakukan komunikasi dengan menggunakan perangkat digital yang mereka miliki melalui perintah suara, catatan tertulis, menggunakan layar sentuh atau keyboard mini. Selain itu dokumen dengan komentar dan penyuntingan yang dituliskan dalam media digital dapat dipertukarkan secara *instant* antara peserta didik dengan guru, antar peserta didik, atau dengan para ahli melalui pengiriman pesan email dan *mediachating* lain yang tersedia. Komunitas belajar peserta didik semacam ini tersebar di seluruh penjuru dunia melalui alat komunikasi interaktif berbasis web dan situs media sosial seperti blog (jurnal pribadi yang dapat diakses publik), wiki (informasi web yang dapat diedit oleh pengguna yang terdaftar), dan podcast (file multimedia berbasis internet yang diformat untuk dapat diunduh langsung ke perangkat seluler).



PEMANFATAN MEDIA BARU DALAM PBM

ABAD 21

Asas Manfaat

Media digital mengembangkan dan meningkatkan kapabilitas guru untuk memenuhi berbagai peran dan tanggungjawabnya yang berhubungan dengan menjadi seorang pendidik. Media digital tersebut sebaiknya memberikan ruang gerak guru pada era digital untuk merencanakan dan menyediakan pembelajaran interaktif ketika berpartisipasi di dalam komunitas atau kelompok kerja guru dan praktik secara umum dengan sesama rekan pendidik.

Teori dan Aplikasi Pemanfaatan MDg dalam PBM

Smaldino, S. E., dkk (2012:7-9), mengemukakan Ada beberapa kemampuan yang dapat dikembangkan guru untuk menunjukkan potensinya terkait tugas dan perannya di era digital yaitu sebagai berikut:

1. Interactive Instruction (Pembelajaran Interaktif)

Pembelajaran ini menunjukkan bahwa kegiatan seorang guru di era digital berisi presentasi yang kaya akan media interaktif. Sebagai contoh kegiatan konferensi video digital secara langsung yang mendatangkan narasumber seorang sejarawan, novelis, dan pakar di dalam pembelajaran kelas. Catatan dan peta konsep dari sesi *brainstorming* terekam dalam media digital berupa laptop atau notebook dan secara *instant* langsung dapat dikirim melalui email kepada peserta didik. Presentasi aturan pembelajaran terintegrasi secara baik melalui *streaming* video dan audio digital dari file berbasis internet. Tampilan media ini berkisar dari klip video pendek yang mendemonstrasikan konsep spesifik hingga video dokumenter berdurasi panjang. Penyajian media bentuk ini biasa berupa PowerPoint atau Prezi Presentation yang mengintegrasikan animasi, suara, dan hyperlinks dengan informasi digital.

2. **Personal Response System (PRS) Sistem Respons Pribadi (SRP)**

Flyn& Russell (2003), mengemukakan bahwa guru dalam pembelajaran berbasis digital menggunakan perangkat digital *handlehand*, seperti personal response system (PRS) atau biasa disebut sebagai “*Clicker*.” PRS merupakan sebuah *keypad wireless* (tanpa kabel) seperti remot TV yang mentransmisikan respon dari siswa. Karena setiap PRS diperuntukkan pada siswa yang ditunjuk, maka sistem PRS dapat digunakan untuk mengecek kehadiran/presensi siswa. Manfaat utama PRS adalah untuk mengetahui setiap respon dari siswa dalam berbagai macam keadaan.

Penggunaan PRS selama pembelajaran mampu meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru di kelas guna menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan PRS pada dunia pendidikan diantaranya untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep, membandingkan sikap siswa terhadap ide-ide yang berbeda, memprediksi situasi dengan perumpamaan kondisi “Bagaimana jika...” (“*What if*”), dan memfasilitasi *drill* dan praktik *skill* (keterampilan) dasar. PRS juga dapat digunakan sebagai media umpan balik bagi guru dan siswa. Guru dapat menggunakan informasi ini untuk membimbing jalannya diskusi guna membuat keputusan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

3. **Mobile Assessment Tools (Alat Penilaian Seluler)**

Weinstein (2008), mengemukakan sumber komputasi seluler (*mobile computing resources*) memungkinkan guru untuk merekam data *assessmen* siswa secara langsung dalam perangkat seluler (*mobile Device*) yang mentransfer data ke komputer untuk membuat laporan. Sebagai contoh, perangkat digital seluler digunakan untuk membuat catatan operasional kemampuan membaca siswa SD atau data kinerja siswa yang diobservasi dalam presentasi, eksperimen di laboratorium, atau tugas tulisan tangan siswa.

Perangkat seluler tidak hanya menghemat waktu guru tetapi juga menyediakan pengaturan waktu dan penilaian otomatis hasil belajar siswa. Guru dapat terus melakukan instruksi secara individual karena ketersediaan hasil belajar langsung dapat diketahui. Data penilaian mudah diunduh ke situs web yang aman dan dilindungi kata sandi yang menawarkan berbagai opsi laporan dari seluruh siswa di kelas hingga siswa secara perorangan.

4. *Community of Practice* (Komunitas Praktis)

Guru di era digital dapat berpartisipasi dalam kegiatan *community of practice* (COP), dimana kelompok guru atau pendidik yang mempunyai tujuan sama dari seluruh penjuru dunia saling berbagi ide dan sumber daya. Interaksi berbasis internet ini memungkinkan guru untuk berkolaborasi maupun bertukar gagasan dan materi.

Komunitas guru dapat mencakup pendidik yang mengajar dengan subjek pelajariansama, atau guru yang mengajar pada tingkat kelas yang sama. Guru yang tertarik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam instruksi dapat memanfaatkan sumber daya dan jaringan ahli, mentor, dan rekan-rekan baru yang didukung oleh berbagai komunitas web.

Disinilah pentingnya teori dan aplikasi Penggunaan teknologi dan media yang efektif menuntut agar para guru lebih terorganisir di dalam menjalankan tugas pembelajarannya. Diawali memikirkan tujuan pembelajaran, kemudian mengubah rutinitas kelas sehari-hari sesuai kebutuhan, dan akhirnya mengevaluasi untuk menentukan dampak dari instruksi yang digunakan pada kemampuan mental, perasaan, nilai, *interpersonal skill*, dan keterampilan *motoric* siswa.

Standar Membangun Guru Melek Digital

Ada Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Guru (*National Educational Technology Standards for Teacher/NETS-T*) yang memberikan lima pedoman dasar untuk menjadi guru digital. Seperti yang terlihat pada Tabel 7.1. NETS-T di bawah ini menjelaskan praktik kelas, pengembangan pelajaran, dan harapan professional.

Tabel. 7.1 *National Educational Technology Standards for Teacher/NETS-T* NE

Standar	Deskripsi
Memfasilitasi dan Menginspirasi Pembelajaran dan Kreativitas Siswa.	Guru menggunakan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran, pengajaran dan pembelajaran, dan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman yang memajukan pembelajaran siswa, kreativitas, dan inovasi baik di lingkungan tatap muka dan virtual.
Merancang dan Mengembangkan Pengalaman dan Penilaian Pembelajaran Digital-Age.	Guru merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pengalaman belajar otentik dan penilaian yang menggabungkan alat dan sumber daya kontemporer untuk memaksimalkan pembelajaran konten dalam kontak dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diidentifikasi dalam NETS-S.
Model Kerja dan Belajar Digital-Age.	Guru menunjukkan pengetahuan, keterampilan, dan proses kerja yang mewakili profesional inovatif dalam masyarakat global dan digital.
Mempromosikan dan Model Digital Citizenship dan Tanggung Jawab Terlibat dalam Pertumbuhan Profesional dan Kepemimpinan.	Guru memahami masalah dan tanggung jawab sosial lokal dan global dalam budaya digital yang berkembang dan menunjukkan perilaku hukum dan etika dalam praktik profesional mereka. Guru secara terus-menerus meningkatkan praktik profesional mereka, memodelkan pembelajaran seumur hidup, dan memamerkan para pemimpin dalam komunitas sekolah dan profesional mereka dengan mempromosikan dan mendemonstrasikan penggunaan alat-alat digital dan sumber daya secara efektif.

TANTANGAN, PERMASALAH & SOLUSI

PENERAPAN TEKNOLOGI & MEDIA DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

Tantangan Permasalahan

Peran guru dalam memanusiakan manusia merupakan pekerjaan mulia yang seharusnya dilaksanakan secara baik dan penuh dedikasi. Namun kenyataannya bahwa guru dijadikan pekerjaan yang menguntungkan secara finansial akibatnya peran guru hanya sebatas pembelajar, maka orientasi pembelajarannya mengejar ketuntasan materi. Apalagi pada era perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat, pola pikir guru tidak berubah maka bagaimana dengan pola pikir peserta didiknya. Karena apabila guru profesional maka melahirkan peserta didik yang sukses, mandiri dan terampil.

Pada umumnya masih tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi dan informasi, hal ini bisa dibuktikan dengan hasil UKG tahun 2015 yang rata-rata nilainya tidak memenuhi standar, ini terjadi bukan persoalan kemampuan dalam konteks keilmuan dan penguasaan materi melainkan kurangnya terampil memainkan computer sehingga ketika memasuki ruangan banyak yang gugup, maka otomatis berpengaruh pada nilai yang didapat.

Pada salah satu media Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan keprihatinannya atas hasil Uji Kompetensi Guru (UKG). Hasil UKG menunjukkan bahwa kualitas guru di Indonesia masih rendah. Nilai capaian yang diperoleh guru secara rerata hanya mencapai nilai 44,5 atau masih di bawah rata-rata nasional. (M. Nuh: 2012). Hal tersebut membuktikan bahwa guru/tenaga pengajar di Indonesia memiliki pekerjaan rumah yang tidak sedikit, bagaimana siswanya mau maju jika kemampuan tenaga pengajarnya masih rendah. (Udin, 2017:10) dalam <https://www.researchgate.net/publication/319702062>

Solusi Pemecahan masalah Penepan Teknologi dan Media dalam PBM Abad 21

Penerapan teknologi yang membawa dampak bagi kelangsungan kehidupan sekolah baik oleh peserta didik maupun guru, demikian. Ada beberapa Solusi Pemecahan dalam optimalisasi peran Teknologi dan medis dalam PBM abad 21, yaitu:

1. Perlu adanya pelatihan ITC/komputer bagi guru dan peserta didik. Sekolah seharusnya melaksanakan pelatihan computer bagi guru maupun peserta didik baik yang diselenggarakan sekolah, dinas pendidikan maupun mengutus para guru maupun peserta didik mengikuti pelatihan computer agar terjadi peningkatan kompetensi keilmuan maupun keterampilan.
2. Adanya pelatihan karya tulis ilmiah bagi guru dan peserta didik. Pemerintah atau sekolah perlu melakukan pelatihan bagi guru maupun peserta didik khususnya dalam bidang penulisan karya tulis ilmiah sehingga guru dan peserta didik mengetahui cara menulis karya ilmiah yang baik dan benar, agar persoalan plagiat tidak terjadi di lingkungan sekolah.
3. Penyediaan fasilitas perpustakaan yang memadai utamanya buku-buku, majalah, Koran sehingga menambah referensi peserta didik maupun guru dalam memperkaya khasanah pengetahuan. (berbasis ITC/digital).
4. Adanya pemantauan/pendampingan dari guru apabila peserta didik mencari bahan di internet, agar tidak menyalahgunakan fasilitas yang tersedia. Peserta didik dalam menggunakan fasilitas internet perlu didamping atau dipantau agar terhindar dari penyalahgunaan internet khususnya situs-situs porno atau berbau kejahatan.
5. Penyediaan sarana prasarana pembelajaran yang memadai. Pemerintah sebagai pengambil kebijakan selayaknya menyediakan fasilitas pembelajaran dan fasilitas pendukung pembelajaran sehingga guru dan peserta didik mudah mengakses sumber pengetahuan untuk meningkatkan profesionalisme guru serta menambah koleksi pengetahuan guru.

TUGAS

(Modul 1 keg Belajar 2 hlm.53)

Tugas Terstruktur (Praktikum)

- Secara **kelompok** carilah contoh konkret dari sumber referensi yang ada di buku maupun jurnal tentang peran guru di era digital abad 21sesuai Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Guru (*National Educational Technology Standards for Teacher*)/NETS-T!

Tugas Mandiri

- Jawablah pertanyaan soal latihan di bawah ini dengan singkat dan jelas!
- Apa saja bentuk pemanfaatan teknologi dan media informasi yang Andalakukandi kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran abad 21? Coba jelaskan secara singkat!
- Berilah contoh konkret pemanfaatan teknologi dan media informasi pada pembelajaran abad 21?
- Berikan ilustrasi akan pesatnya kemajuan pemanfaatan teknologi dan media informasi yang sudahAnda laksanakan pada pembelajaran abad 21?
- Sebutkan dan jelaskan beberapa kemampuan yang dapat dikembangkan guru untuk menunjukkan potensinya terkait tugas dan perannya di era digital abad 21!
- Sebutkan dan jelaskan peran guru di era digital abad 21sesuai Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Guru (*National Educational Technology Standards for Teacher*)/NETS-T!

Lihat rambu2Tugas Mandiri (Modul 1 keg Belajar 2 hlm.54)

8 PRINSIP PEMBELAJARAN EFEKTIF ABAD 21

Tatang Ibrahim & A.Rusdiana

Selasa, 08 Januari 2019

Prinsip Pembelajaran Efektif Abad 21

Konsep Dasar Pembelajaran Efektif Abad 21

Prinsip-prinsip Pembelajaran Efektif Abad 21

Keberhasilan Pembelajaran Efektif Abad 21

Masal/Solusi Pencap PBM Efektif Abad 21

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan Dapat mengidentifikasi Prinsip Pembelajaran yang efektif abad 21.

PM. Menjelaskan:



Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek Prinsip Pembelajaran yang efektif abad 21

KONSEP DASAR PEMBELAJARAN EFEKTIF ABAD 21

Makna dan Hakikat Pembelajaran Efektif

Secara etimologis, kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektifitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai. Efektivitas mengandung arti “keefektifan” (effectiveness) pengaruh/efek keberhasilan, atau kemandirian/kemujaraban. Dengan kata lain efektifitas menunjukkan sampai seberapa jauh pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (TPB Diknas, 2008:374).

Istilah Efektifitas pada dasarnya berhubungan dengan pencapaian tujuan atau target kebijakan (hasil guna). Efektifitas merupakan hubungan antara keluaran dengan tujuan atau sasaran yang harus dicapai. Kegiatan operasional dikatakan efektif apabila proses kegiatan mencapai tujuan dan sasaran akhir kebijakan (spending wisely). Efisiensi berhubungan erat dengan konsep produktifitas. Pengukuran efisiensi dilakukan dengan menggunakan perbandingan antara *output* yang dihasilkan terhadap input yang digunakan (cost of output). Proses kegiatan operasional dapat dikatakan efisien apabila suatu produk atau hasil kerja tertentu dapat dicapai dengan penggunaan sumber daya dan dana yang serendah–rendahnya (spending well). Indikator efisiensi menggambarkan hubungan antara masukan sumber daya oleh suatu unit organisasi (misalnya: staf, upah, biaya administratif) dan keluaran yang dihasilkan. (Madiarsono, dalam Ariel , 2013:Jurnal MBA,1(3), 75-76).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (student centered) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya. Suatu proses belajar-mengajar dapat dikatakan berhasil baik, jika kegiatan belajar-mengajar tersebut dapat membangkitkan proses belajar. Penentuan atau ukuran dari pembelajaran yang efektif terletak pada hasilnya. (Miarso, 1993:55)

Pembelajaran yang efektif apabila kegiatan mengajar dapat mencapai tujuan sesuai pada perencanaan awal. Pembelajaran dikatakan efektif ketika peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dan efisien.(Mulyono, 2012:vii)

Keua definisi di atas, mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya. Suatu proses belajar-mengajar dapat dikatakan berhasil baik, jika kegiatan belajar-mengajar tersebut dapat membangkitkan proses belajar. Penentuan atau ukuran dari pembelajaran yang efektif terletak pada hasilnya. Dalam setiap pembelajaran guru maupun pendidik seharusnya memiliki perencanaan awal secara tertulis dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) maupun sejenisnya. Dengan begitu guru memiliki tujuan serta perlakuan yang tepat dan jelas saat mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelas. Tidak hanya merencanakan, guru juga harus memantau apakah kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang direncanakan sehingga siswa dapat menangkap materi dengan baik. Terlebih lagi guru juga harus memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Dengan begitu pembelajaran dapat dikatakan efektif.

Idikator Pembelajaran Efektif

Berdasarkan pengkajian dan hasil penelitian, Wotruba dan Wright (1985), mengidentifikasikan ada 7 (tujuh) indikator yang dapat menunjukkan pembelajaran yang efektif, yaitu:

1. Pengorganisasian Materi yang Baik

Pengorganisasian adalah bagaimana cara mengurutkan materi yang akan disampaikan secara logis dan teratur, sehingga dapat terlihat kaitan yang jelas antara topik satu dengan topik lainnya selama pertemuan berlangsung. Pengorganisasian materi terdiri dari: (a) Perincian materi, (b) Urutan materi dari yang mudah ke yang sukar, (c) Kaitannya dengan tujuan.

2. Komunikasi yang efektif

Kecakapan dalam penyajian materi termasuk pemakaian media dan alat bantu atau teknik lain untuk menarik perhatian siswa, merupakan salah satu karakteristik pembelajaran yang baik. Komunikasi yang efektif dalam pembelajaran mencakup penyajian yang jelas, kelancaran berbicara, interpretasi gagasan abstrak dengan contoh-contoh, kemampuan wicara yang baik (nada, intonasi, ekspresi) dan kemampuan untuk mendengar. Kemampuan berkomunikasi tidak hanya diwujudkan melalui penjelasan secara verbal, tetapi dapat juga berupa makalah yang ditulis, rencana pembelajaran yang jelas dan mudah dimengerti

3. Penguasaan dan Antusiasme terhadap Materi Pelajaran

Seorang guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan benar. Jika telah menguasai materi dapat diorganisasikan secara sistematis dan logis. Seorang guru harus mampu menghubungkan materi yang diajarkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki para siswanya, mampu mengaitkan materi dengan perkembangan yang sedang terjadi sehingga proses belajar mengajar menjadi “hidup”. Hal yang tak kalah pentingnya adalah bahwa seorang guru harus dapat mengambil dari hasil penelitian yang relevan untuk dikembangkan sebagai bagian dari materi pelajaran. Untuk dapat mengetahui sejauh mana guru dapat materi dengan baik, dapat dilihat dari pemilihan buku-buku wajib dan bacaan, penentuan topik pembahasan, pembuatan ikhtisar, pembuatan bahan sajian dan yang paling dapat dilihat dengan jelas adalah bagaimana guru dapat dengan tepat menjawab pertanyaan dari siswanya. Penguasaan akan materi pelajaran saja tidak cukup, penguasaan itu harus pula diiringi dengan kemauan dan semangat untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para siswa.

4. Sikap Positif terhadap Siswa

Robert M. Mager (Suhaenah, 2000) mengekukakan tentang sikap positif terhadap siswa, yaitu:

- a. Menerima respons siswa, baik yang benar maupun yang salah, sebagai usaha untuk belajar.
- b. Memberi ganjaran atau penguat terhadap respons yang tepat. Setiap kesempatan dapat digunakan untuk mendorong siswa yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh dan bukan hanya kepada yang berhasil.

- c. Memberi tugas yang memberikan peluang memperoleh keberhasilan. Pemberian tugas memang sangat penting, tetapi guru harus membantu siswanya menempatkan tugas dalam perspektif yang seharusnya. Tugas yang diberikan seharusnya sesuai dengan apa yang mereka pelajari, yang seharusnya guru hindarkan adalah siswa menganggur karena tugasnya terlalu sulit atau tugas tersebut telah selesai dikerjakan.
- d. Menyampaikan tujuan kepada siswa, sehingga sejak awal mereka sudah memahaminya. Hendaknya selalu dijelaskan kepada siswa tujuan dari seluruh pelajaran atau sebagian dari itu.
- e. Mendeteksi apa yang telah diketahui siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan. Guru harus dapat menghubungkan pengetahuan yang telah siswa miliki dengan materi yang akan diajarkan.
- f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif. Jika pelajaran hanya berisi uraian yang membosankan dan siswa dibiarkan mendengarkan secara pasif, maka dengan cepat perhatian siswa akan melemah. Akibatnya siswa menjadi tidak mengerti apa yang disajikan. Hal ini dapat dicegah dengan mengadakan berbagai macam variasi.
- g. Mengendalikan perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Perilaku siswa yang kurang menyenangkan terjadi karena program pembelajaran kurang menarik perhatian sehingga menimbulkan masalah kedisiplinan. Aturan yang harus guru pegang dalam melaksanakan disiplin adalah konsistensi.

5. Pemberian Nilai yang Adil

Kecakapan Keadilan dalam pemberian nilai tercermin dari adanya: (a) Kesesuaian soal tes dengan materi yang diajarkan merupakan salah satu tolak ukur keadilan, (b) Sikap konsisten terhadap pencapaian tujuan pelajaran, (c) Usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan, (d) Kejujuran siswa dalam memperoleh nilai, (e) Pemberian umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa.

6. Keluwesan dalam Pendekatan Pembelajaran

Menurut Barlow (1977), pendekatan pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu petunjuk adanya semangat dalam mengajar. Kegiatan pembelajaran seharusnya ditentukan berdasarkan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran dan hambatan yang dihadapi, karena karakteristik yang berbeda, kendala yang berbeda menghendaki pendekatan yang berbeda pula. Ingat saran Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2009:110-111) metode VAK:



Gaya belajar dapat menentukan prestasi belajar anak. Jika diberikan strategi yang sesuai dengan gaya belajarnya, anak dapat berkembang dengan lebih baik. Gaya belajar otomatis tergantung dari orang yang belajar. Artinya, setiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

7. Belajar Siswa yang Baik

Carol (1968), mengatakan bahwa apabila siswa diberi kesempatan menggunakan waktu yang digunakan untuk belajar, dan ia menggunakan sebaik baiknya, maka ia akan mencapai hasil yang diharapkan. Dengan demikian setiap siswa yang memiliki kecakapan norma, apabila diberikan waktu untuk belajar, mereka akan mampu menyelesaikan tugas-tugas belajarnya selama kondisi belajarnya memungkinkan. Tingkat penguasaan materi dalam konsep belajar tuntas ditetapkan antara 75%-95%. Berdasarkan konsep belajar tuntas, maka pembelajaran yang efektif adalah setiap siswa sekurang-kurangnya dapat menguasai 75% dari materi yang diajarkan.

Karakteristik Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat efektif apabila mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian. (Miarso, 1993-Mulyono, 2012). Untuk mengetahui bagaimana memperoleh hasil yang efektif dalam proses pembelajaran, maka sangat penting untuk mengetahui ciri-cirinya, sbb:

1. Suasana Belajar

Komponen pendukung suasana belajar efektif:

- a. Belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Aktif secara mental ditunjukkan dengan mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berfikir kritis. Dan secara fisik, misalnya menyusun intisari pelajaran, membuat peta dan lain-lain.
- b. Metode yang bervariasi, sehingga mudah menarik perhatian siswa dan kelas menjadi hidup.
- c. Motivasi guru terhadap pembelajaran di kelas. Semakin tinggi motivasi seorang guru akan mendorong siswa untuk giat dalam belajar.
- d. Suasana demokratis di sekolah, yakni dengan menciptakan lingkungan yang saling menghormati, dapat mengerti kebutuhan siswa, tenggang rasa, memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, menghargai pendapat orang lain.
- e. Pelajaran di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan nyata.
- f. Interaksi belajar yang kondusif, dengan memberikan kebebasan untuk mencari sendiri, sehingga mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab yang besar pada pekerjaannya dan lebih percaya diri sehingga anak tidak menggantungkan pada diri orang lain.
- g. Pemberian remedial dan diagnosa pada kesulitan belajar yang muncul, mencari faktor penyebab dan memberikan pengajaran remedial sebagai perbaikan, jika diperlukan.

2. Guru yang Efektif

Karakteristik guru yang efektif, dikembangkan atas pemikiran Uzer Usman (1996), dan Satori, dkk, (2008), pada materi 4 :

- a. Guru yang efektif adalah guru yang memiliki kemampuan berkaitan dengan iklim kelas: Guru harus memiliki kemampuan interpersonal, khususnya kemampuan untuk menunjukkan empati, penghargaan kepada siswa, dan ketulusan, memiliki hubungan baik dengan siswa, secara tulus menerima dan memperhatikan siswa, menunjukkan minat dan antusias yang tinggi dalam mengajar, mampu menciptakan atmosfer untuk bekerja sama dan kohesivitas dalam kelompok, guru melibatkan siswa dalam mengorganisasikan dan merencanakan kegiatan pembelajaran, mampu mendengarkan siswa dan menghargai hak siswa untuk berbicara dalam setiap diskusi, dan meminimalkan friksi-friksi yang terjadi di kelas;**
- b. Guru efektif adalah guru harus memiliki kemampuan terkait dengan strategi manajemen: Memiliki kemampuan secara rutin untuk menghadapi siswa yang tidak memiliki perhatian, suka menyela, mengalihkan pembicaraan, dan mampu memberikan transisi dalam mengajar, serta mampu bertanya atau memberikan tugas yang memerlukan tingkatan berpikir yang berbeda.**
- c. Guru efektif adalah guru yang memiliki kemampuan terkait dengan pemberian umpan balik dan penguatan (reinforcement) dalam pembelajaran : Mampu memberikan umpan balik yang positif terhadap respon siswa, mampu memberikan respon yang membantu kepada siswa yang lamban belajar, mampu memberikan tindak lanjut terhadap jawaban yang kurang memuaskan, dan mampu memberikan bantuan kepada siswa yang diperlukan;**
- d. Guru yang efektif memiliki kemampuan yang terkait dengan peningkatan diri: Mampu menerapkan kurikulum dan metode mengajar secara inovatif, mampu memperluas dan menambah pengetahuan metode-metode pengajaran; dan mampu memanfaatkan perencanaan kelompok guru untuk menciptakan metode pengajaran.**

Contoh penampilan guru dan efektivitasnya dalam mengajar berdasarkan faktor tersebut:

- Guru tetap memperlakukan siswa di kelasnya tersebut sebagai individu yang memiliki potensi. Dan berusaha mengembangkan potensi tersebut dengan membuat proses pembelajaran yang dilakukan semenarik mungkin sehingga siswa terkesan dan dapat meningkatkan potensi mereka tersebut.
- Guru tetap bersikap positif dan wajar terhadap siswa. Sebab siswa yang dihadapi sedang mengalami masa- masa transisi yang menyebabkan mereka mudah bosan ketika hendak mengerjakan sesuatu. Dalam proses pembelajaran perlakuan terhadap siswa hangat, rendah hati, ramah, dan menyenangkan.
- Guru menjadi empati melihat siswa yang memiliki semangat yang rendah tersebut sehingga berupaya membuat siswa merasa nyaman dalam mengikuti pelajarannya.
- Guru tetap memperlakukan siswa secara permissive.
- Guru menjadi peka terhadap perasaan yang dinyatakan siswa dan membantu menyadari perasaannya.

2. Siswa yang Efektif

Anak didik adalah unsur penting dalam kegiatan interaksi edukatif karena sebagai pokok persoalan dalam semua aktifitas pembelajaran. Karakteristik siswa yang efektif, dikembangkan atas pemikiran Sudirman, (1990), Saiful Bahri Djamarah, (2000), dan Hamzah.

B Uno (2007), pada materi 5:

- Siswa menguasai konsep;
- Siswa mampu mengaplikasikan konsep pada masalah sederhana;
- Siswa menghasilkan produk tertentu;
- Siswa termotivasi untuk giat belajar.



PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

ABAD 21

Kajian Empirik

Berdasar hasil penelitian tindakan kelas dalam periode waktu tertentu dilakukan **Smaldino, S. E.**, dkk (2015: 23-24), menjelaskan, ada 8 (delapan) prinsip pembelajaran yang efektif:

1. Mengkaji pengetahuan sebelumnya
2. Mempertimbangkan perbedaan individual
3. Sesuai dengan tujuan negara (*state objectives*)
4. Mengembangkan ketrampilan metakognisi
5. Memberikan interaksi sosial
6. Menggabungkan konteks yang realistik
7. Melibatkan siswa dalam konteks yang relevan
8. Pemberian umpan balik yang sering, tepat waktu, dan konstruktif.

Pembelajaran akan bisa efektif jika guru sebelum memulai pembelajaran dengan mengingatkan kembali kepada siswa pada pengetahuan (materi ajar) yang didapat sebelum inti materi yang akan disajikan. Keberhasilan pembelajaran dikatakan berhasil apabila materi ajar dapat dipahami dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keaktifan siswa dapat dicapai apabila guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator selama proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat memanfaatkan teknologi digital dan media online sebagai sumber pembelajaran dalam upaya mengaktifkan siswa.

Tidak kalah pentingnya yaitu menghubungkan materi ajar disesuaikan dengan kehidupan nyata sehari-hari dimana lingkungan sosial siswa berada. Materi ajar yang bersifat konseptual perlu dijelaskan melalui berbagai macam contoh yang dialami siswa. Pengalaman nyata pada kehidupan siswa akan sangat membantu dalam memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru.

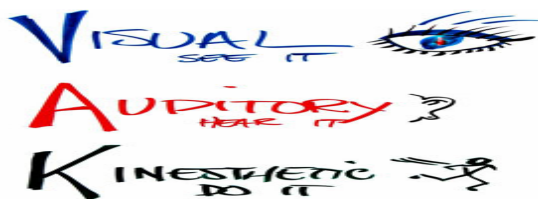
Kajian Teoritis

Banyak ahli (para teritik), yang mengkaji tentang prinsip belajar yang memiliki persamaan dan perbedaan. Akan tetapi, secara umum terdapat beberapa prinsip dasar. Berikut ini adalah prinsip dasar tersebut dan implikasinya terhadap pembelajaran efektif:

1. **Perhatian** Peranan perhatian sangat penting dimiliki siswa karena dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian dari siswa tak mungkin terjadi belajar (Gage dan Berliner, 1984). Perhatian terhadap materi pelajaran akan timbul pada siswa jika materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhannya.
2. **Motivasi** Selain perhatian, motivasi juga memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi adalah suatu kekuatan (power) atau tenaga (forces) atau daya (energi) atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu. Mengenai peranan motivasi dalam proses belajar dikemukakan oleh Slavin (199) yang mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu prasyarat yang paling penting dalam belajar. Bila tidak ada motivasi dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Sebagai suatu hasil, motivasi merupakan hasil dari pembelajaran yang efektif, jika pembelajaran efektif, menarik, bermanfaat dan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, maka akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. **Keaktifan Belajar** hanya memungkinkan terjadi apabila siswa aktif dan mengalaminya sendiri. John Dewey mengemukakan bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk mengemukakan bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri. Dengan demikian inisiatif harus datang dari siswa itu sendiri, peran guru sekadar sebagai pembimbing dan pengarah dan pengarah (John Dewey dalam Davies, 1987).
4. **Keterlibatan langsung** Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar, dalam bentuk kerucut pengalamannya, menempatkan bahwa belajar yang paling baik adalah melalui pengalaman langsung. Dalam belajar, siswa tidak hanya mengamati, tetapi harus menghayati, terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap proses dan hasilnya.

5. Pengulangan Pengulangan merupakan prinsip belajar yang berpedoman pada pepatah “latihan menjadikan sempurna” (Bell,1991). Dengan pengulangan maka daya-daya yang ada pada individu seperti mengamati, memegang, mengingat, mengkhayal, merasakan dan berpikir akan berkembang. Metode drill adalah bentuk belajar yang menerapkan prinsip pengulangan (Grage dan Berliner, 1984).
6. Tantangan Teori medan yang dikemukakan oleh Kurt Lewin mengatakan bahwa sesungguhnya seorang siswa yang sedang belajar berada dalam suatu medan lapangan psikologis. Siswa menghadapi tujuan yang harus dicapai, tetapi ada motif yang mengatasi hambatan tersebut, sehingga tujuan dapat tercapai, begitu seterusnya. Agar siswa dapat mengatasi hambatan, maka belajar harus dapat menimbulkan motivasi siswa untuk dapat mengatasi hambatan tersebut.
7. Penguatan Dalam pembelajaran, siswa akan lebih bersemangat apabila mengetahui akan mendapat hasil (balikan) yang menyenangkan. Namun dorongan belajar menurut B.F. Skinner bukan hanya yang menyenangkan, tetapi juga yang tidak menyenangkan atau dengan kata lain penguatan positif (operant conditioning) dan negatif (escape conditioning)

Perbedaan individu dalam belajar (Grage dan Berliner, 1984) belajar siswa. Dengan demikian perbedaan ini perlu diperhatikan oleh seorang guru. Pemberian bimbingan kepada siswa harus memperhatikan kemampuan dan karakteristik setiap siswa. Pembelajaran dengan sistem klasikal kurang memperhatikan perbedaan individual, namun hal ini dapat diatasi dengan cara antara lain, yaitu penggunaan metode atau strategi yang bervariasi, penggunaan media instruksional akan membantu melayani perbedaan siswa dalam belajar. Ingat saran Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2009:110-111) metode VAK:



Gaya belajar dapat menentukan prestasi belajar anak. Jika diberikan strategi yang sesuai dengan gaya belajarnya, anak dapat berkembang dengan lebih baik. Gaya belajar otomatis tergantung dari orang yang belajar. Artinya, setiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

KEBERHASILAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF ABAD 21

Kunci Keberhasilan Pembelajaran Efektif Abad 21 (Tantangan Guru Pada Kurikulum 2013)

Saat ini siswa perilakunya sudah tidak “taat” seperti dulu, kiat apakah yang untuk menghadapi siswa di masa depan.? Untuk itu Islam telah mengajarkan kepada umatnya Firman Allah SWT, dalam (QS Ali Imran [3]: 104), firman-Nya:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ
الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: "...Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung". (Depag RI, 1998: 93)

Disinilah, seorang guru diharapkan memiliki kecakapan diagnosa terhadap perilaku siswa terutama dalam aktivitas belajarnya. Apakah siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran yang diajarkan atau tidak..? Jika siswa tidak memiliki minat terhadap pelajaran, perlu dicari penyebabnya.,serta berapa jumlahnya (seluruh siswa /beberapa siswa).

Mengingat bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman positif bagi siswa ,suat pengalaman yang mampu membuat siswa merasa suka, bangga serta bermakna saat belajar. Maka seorang guru dituntut untuk;

1. Seorang guru dapat memberikan solusi kebutuhan belajar peserta didik

Pada saat mengajar sebenarnya seorang guru patut mengetahui tentang kemampuan siswa secara individual tentang ilmu yang bakal diajarkan dan siapa saja yang sudah memiliki kompetensi yang sudah dicapai, hal ini untuk menghindari kebosanan siswa karena dianggap pelajaran tidak menarik dan tidak ada tantangan.

Di saat yang bersamaan, jika ada siswa yang merasa kesulitan dalam penerimaan pelajaran, daya serap atau latar belakang psikologis seorang guru patut memberikan bimbingan dan pendampingan secara total membantu menyelesaikan permasalahan siswa. Seorang guru tidak patut marah melable atau tidak memperhatikan keluhan siswa. Mengingat setiap guru berkewajiban memberikan pelayanan pendidikan siswa secara individu, karena biaya penyelenggaraan sekolah diberikan secara individu siswa. Disamping memang siswa yang bermasalah membutuhkan solusi atas persoalan yang dihadapinya.

2. Keakuratan Data Perkembangan Siswa

Keakuratan data perkembangan siswa baik secara kognitif maupun psikologis dipergunakan untuk menentukan strategi pendekatan & pembelajaran yang efektif. Kemauan & Keterampilan guru dalam membuat catatan perilaku dan prestasi siswa harus ditingkatkan terutama ketekunan dan ketelitiannya, bukan laporan selang pandang tanpa data yang jelas. Dengan demikian guru dapat melihat efektivitas terhadap upaya kegiatan belajar dan mengajar. Dengan demikian guru dapat menentukan upaya remedial atau *enrichment* bagi peserta didiknya.

Dengan mengetahui hasil laporan yang akurat siswa memiliki ukuran tentang *soft skill* yang telah dilakukan karena itu informasi tentang perilaku dan prestasi siswa dilengkapi dengan keterangan tentang *soft-skill* meliputi: kejujuran, kesopanan, kebersihan, kepedulian sosial, penyelesaian masalah, daya serap, rasa percaya diri, kedisiplinan, ketelitian dan lain sebagainya, sesuai karakter yang yang ingin dikembangkan dan di targetkan sekolah.

3. Pemanfaatan media dan sumber belajar

Siswa tidak menyukai pembelajaran yang monoton, tidak menarik dan pasif hanya mendengarkan ocehan guru. Menurut Gagne, Robert M Dalam Bukunya *The Condition of Learning* (1987); media belajar sebagai komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan menggunakan media belajar dari berbagai sumber bisa membuat proses pembelajaran lebih efisien juga membantu siswa mudah dalam menyerap pelajaran. Penggunaan multi media dengan Internet membuat guru dimudahkan dalam penjelasan materi sehingga tidak harus menjelaskan seluruh mater melainkan sudah terwakili oleh media belajar.

Pada akhirnya guru menjadi mentor, pelatih, pengarah, kolaborator, mentor dan sahabat siswa dalam belajar tentu saja seperti yang diinginkan siswa menjadi sahabat siswa yang tulus dari hati

PERMASALAH & SOLUSI DALAN PEMBELAJARAN ABAD 21

Peran guru dalam memanusiakan manusia merupakan pekerjaan mulia yang seharusnya dilaksanakan secara baik dan penuh dedikasi, selalu **menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar**; Namun kenyataannya profesi guru hanya dijadikan pekerjaan yang menguntungkan secara finansial akibatnya peran guru hanya sebatas pembelajar, maka orientasi pembelajarannya mengejar ketuntasan materi. Apalagi pada era perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat, pola pikir guru tidak berubah pahal fungsi guru yang sejati untuk mengubah, maka bagaimana dengan pola pikir peserta didiknya, apabila diri gurunya tidak mau berubah.

Guru professional dinamis, akan melahirkan peserta didik yang sukses, mandiri dan terampil dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya guru yang tidak profesional berdampak pada timbulnya masalah, ketidak berhasilan dan tidak efektif dalam pembelajaran, penyebabnya antara lain:

1. **Guru kurang dan bahkan tidak pernah sama sekali memberikan solusi kebutuhan belajar peserta didik, karena minimnya pengalaman dan kompetensi, Penelitian Tindakan Kelas tidak pernah dilaksanakan; Pengembangan diri tidak pernah baik pendidikan formal, mupun informal melalui diklat**

Solusinya, antara lain (1) Meluruskan niat untuk berubah, bukankah tugas guru untuk mengubah (2) Pengembangan diri secara formal S2-S3, Diklat keprofisian, (3) selalu ingin mencoba dan mencoba dengan tidak pernah takut gagal.

2. Kurang akuratannya Data Perkembangan Siswa, dampak dari kemalasan guru. Padahal Keakuratan data perkembangan siswa, baik secara kognitif maupun psikologis dapat dipergunakan untuk menentukan strategi pendekatan pembelajaran yang efektif.

Solusi yang diberikan guru adalah kompetensi pedagogis dan kompetensi profesional dengan menyediakan sajian pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Melainkan dapat membangkitkan kepuasan serta rasa ingin tahu siswa. Kemampuan mendengar secara efektif dan mengeksplorasi rasa ingin tahu siswa harus lebih diutamakan dari pada sekedar menggunakan metode ceramah; Sehingga seorang dapat mengukur dan mengevaluasi sendiri tingkat efektivitas pembelajarannya seperti:

- a. Seberapa banyak siswa yang sudah mencapai atau memiliki daya serap optimal atas mata pelajaran yang diajarkan..?
- b. Seberapa optimal daya serap yang dicapai setiap siswa secara individual.

Hal itu bisa diperoleh melalui Penelitian tindakan kelas (PTK) paling tidak guru wajib melaksanakan PTK 1 semester satu kali. Belum juga PTK guru dijadikan bukti akuntabilitas kompetensi guru dalam memenuhi tuntutan akuntabilitas pemerintah dan masyarakat.

3. Kurang optimalnya Pemanfaatan media dan sumber belajar, berawal dari kurangnya menguasai dan mengikuti multiliterasi

Solusi yang harus dilakukan guru bersangkutan dapat mengembangkan pada aspek-aspek pembentukan sikap mental siswa dalam belajar. Pada akhirnya siswa dapat menjalani proses pembelajaran secara:

- a. ***Antusiastik***: siswa aktif dan antusias dalam menjalani pengalaman belajarnya sesuai target yang diharapkan.
- b. ***Reflektif-Konstruktif***: siswa dapat menyadari tentang apa yang dipelajari serta merenungkan makna dibalik ilmu yang dipelajari sebagai proses pengalaman belajar itu sendiri .Sekaligus memungkinkan dapat mengabungkan ide atau pemikiran pemikiran baru ke dalam pengetahuan yang dimiliki sebelumnya, sekaligus memenuhi rasa ingin tahunya.
- c. ***Multi-sensori***: siswa memiliki pengalaman belajar mulai dari aspek inderawi, perasaan, berpikir, emecahan masalah sampai siswa memiliki kebijaksanaan dalam pengambilan Keputusan.

9 STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF ABAD 21

Tatang Ibrahim & A.Rusdiana

Rabu, 09 Januari 2019

Prinsip Pembelajaran Efektif Abad 21

Konsep Dasar Strategi PBM Abad 21

Strategi PBM Abad 21

Model Strategi PBM Abad 21

Menyusun Rancangan PBM Abad 21

CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan dan Dapat Strategi Pembelajaran yang efektif abad 21.

PM. Menjelaskan:



Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek Prinsip Strategi Pembelajaran abad 21

KONSEP DASAR STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF ABAD 21

Makna dan Hakikat Strategi Pembelajaran

Secara etimologis “strategi” berasal dari bahasa Yunani “*strategos*” diambil dari kata *stratos* yang berarti militer dan *Ag* yang berarti memimpin. Jadi strategi dalam konteks awalnya ini diartikan sebagai *general ship* yang artinya sesuatu yang dikerjakan oleh para jenderal dalam membuat rencana untuk menaklukkan musuh dan memenangkan perang. (Purnomo Setiawan Hari, 1996: 8).

Anwar Arifin (1984:59), mendefinisikan strategi adalah keseluruhan keputusan kondisional tentang tindakan yang akan dijalankan guna mencapai tujuan.

Istilah-istilah dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah: (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran; (4) teknik pembelajaran; (5) taktik pembelajaran; dan (6) model pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan istilah-istilah tersebut, dengan harapan dapat memberikan kejelasan tentang penggunaan istilah tersebut.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Unsur-unsur Strategi Pembelajaran

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

1. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (out put) dan sasaran (target) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
2. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (basic way) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (steps) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
4. Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (criteria) dan patokan ukuran (standard) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (achievement) usaha.

Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Macam-macam Strategi Pembelajaran

Macam-macam Strategi Pembelajaran, menurut Sanjaya (2007 : 177 – 286) ada beberapa macam strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru:

- 1. Strategi pembelajaran ekspositori**
- 2. Strategi pembelajaran inquiry**
- 3. Strategi pembelajaran berbasis masalah**
- 4. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir**
- 5. Strategi pembelajaran kooperatif**
- 6. Strategi pembelajaran kontekstual CTL**
- 7. Strategi pembelajaran afektif**

Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) exposition-discovery learning dan (2) group-individual learning (Rowntree dalam Wina Sanjaya, 2008). Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif.

Proses Adopsi & Adaptasi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21

Pada abad 21 terjadi perubahan strategi pengajaran yang dilakukan oleh guru dari cara yang tradisional kini mengarah pada pendekatan digital yang dirasa lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan siswa. Akan tetapi proses transisi dari lingkungan kelas yang menerapkan cara tradisional ke cara digital sangat bervariasi tergantung pada cara guru dan sekolah yang bersangkutan dalam merespon dan menyikapinya. Prensky mendeskripsikan guru sebagai variabel proses hasil adopsi dan adaptasi teknologi yang bergerak, baik secara cepat atau lambat.

Smaldino, S. E., dkk, (2015: 12), ada empat fase proses adopsi dan adaptasi guru dalam pembelajaran abad 21 diantaranya:

1. Mengkaji pengetahuan sebelumnya Tahap yaitu berkecimpung (*dabbling*), dengan teknologi yaitu dengan cara menambahkan teknologi ke beberapa situasi belajar secara acak.
2. Melakukan hal-hal lama dengan cara lama (*old things in old ways*), Pada tahap ini teknologi digunakan untuk melakukan hal-hal lama dengan cara lama seperti ketika guru menampilkan catatan belajar di PowerPoint dari pada menggunakan OHP (*transparency overhead*).
3. Melakukan hal-hal lama dengan cara-cara baru (*old things in new ways*); Pada fase 3 ini, melakukan hal-hal lama dengan cara baru dimana teknologi mulai digunakan, seperti ketika guru menggunakan model 3D Virtual untuk mendemonstrasikan struktur sebuah senyawa. Contoh lain ketika siswa menggunakan aplikasi pengolah kata dan *clip art* daripada menggunakan kertas *notebook* dan menggambar langsung untuk membuat cerita pendek.

3. **Melakukan hal-hal baru dengan cara-cara baru (*doing new things in new ways*);** Tahap Akhir (4), melakukan hal-hal baru dengan cara-cara baru yang sepenuhnya memanfaatkan kekuatan teknologi dan media. Hal ini mengharuskan siswa berorientasi ke masa depan guna mengembangkan keterampilan mereka dalam pemrograman, penyaringan pengetahuan, menggunakan konektivitas dengan teknologi canggih, dan penyediaan miniature yang dapat dikustomisasi satu per satu.

Aplikasi Strategi Pembelajaran Abad 21

Guna mewujudkan model pembelajaran yang relevan dan kondusif untuk menyiapkan siswa menjadi warga negara masyarakat global yang melek informasi dan pengetahuan abad 21, menurut Haryono (2017: 431-432), diperlukan strategi pembelajaran sebagai berikut:

1. Fokus pembelajaran pada praktik belajar lebih dalam (*deeper learning*) dan belajar kemitraan baru. Belajar lebih dalam adalah proses dimana individu menjadi mampu mengambil intisari apa yang dipelajari dari satu situasi dan mengamplifikasinya pada situasi lain. Belajar lebih dalam melibatkan lintas kompetensi kognitif, interpersonal, dan intrapersonal.
2. Strategi pembelajaran mengaplikasikan strategi pedagogi yang mendukung praktik *deeper learning* dan kemitraan baru. Hal ini dimaksudkan untuk menyiapkan siswa agar mampu mencapai kesuksesan di masyarakat yang berpengetahuan dengan kondisi ekonomi dinamis yang dicirikan dengan kompleksitas, tidak terprediksi, keterhubungan global, perubahan yang sekaligus peluang, pembelajaran harus bergeser dari model

2. Pembelajaran langsung ke arah model pembelajaran penemuan (*inquiry based model*). Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi yang dapat dikembangkan pembelajar karena pembelajaran ini tidak hanya mempresentasikan informasi tetapi dalam jangka panjang juga menjadikan siswa lebih terampil dalam memecahan masalah).
3. Pemanfaatan teknologi diarahkan pada upaya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologis sebagai bagian dari kompetensi abad 21. Pemanfaatan teknologi dalam dimensi produk maupun proses diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan peningkatan pencapaian prestasi. Teknologi memungkinkan individu oleh memperoleh akses informasi (*real-time data*), memberikan simulasi tentang suatu objek sebagaimana adanya (*real world*), dan mendapatkan peluang untuk terkoneksi dengan berbagai objek belajar sesuai minat. Teknologi dapat membantu dalam asesmen perkembangan performansi siswa, serta memfasilitasi proses komunikasi dan kolaborasi.
4. Pendidikan informal dan belajar pengalaman berperan penting dalam mengembangkan kompetensi peserta didik. Artinya pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan kepada siswa harus mempertimbangkan pengalaman belajar yang diperoleh di luar kelas, oleh karena itu perlu mengembangkan berbagai aktivitas untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di luar kelas.
5. Dukungan infrastruktur pembelajaran berperan penting dalam pencapaian kompetensi abad 21. Ruang fisik dimana dan kapan siswa melakukan proses belajar menjadi faktor pendukung yang signifikan. Ruang fisik (*physical space*) mencakup aspek desain yang fleksibel, memfasilitasi keterhubungan yang konstruktif, konfigurasi perpustakaan yang menjadi pusat belajar, dan desain yang memudahkan berhubungan dengan dunia luar yaitu dengan komunitas yang lebih luas.

Strategi strategi instruksional pembelajaran Pembelajaran Abad 21

Menurut Smaldino, S. E., dkk (2015: 64-76), ada 10 tipe dari strategi instruksional pembelajaran yang biasa digunakan di kelas diantaranya:

1. *Presentation* (Presentasi)

Pada kegiatan presentasi, guru atau siswa menyebarkan informasi yang diperoleh melalui sumber informasi berupa guru, siswa, buku teks, internet, audio, video, dan lain sebagainya. Presentasi interaktif melibatkan pertanyaan dan komentar diantara guru dan siswa sebagai anggota keseluruhan kelas atau dalam kelompok kecil. Bentuk integrasi metode presentasi dapat dilihat melalui sejumlah sumber daya teknologi yang digunakan dapat meningkatkan kualitas penyajian informasi. Sebagai contoh siswa dapat menggunakan aplikasi microsoft power point untuk menampilkan hasil rangkuman hasil tulisan teks dan menyajikan video maupun gambar sekaligus dalam satu tampilan presentasi.

2. *Demonstration* (Demonstrasi)

Pada metode demonstrasi, siswa mempelajari pandangan dari suatu keterampilan atau prosedur yang harus dipelajari. Demonstrasi dapat diterapkan pada seluruh anggota kelas, kelompok kecil, atau individu yang membutuhkan sedikit penjelasan tambahan tentang bagaimana melakukan suatu tugas. Tujuan demonstrasi bagi siswa adalah untuk meniru kinerja fisik, seperti menggunakan alat ukur angin digital, atau untuk mengadopsi sikap yang dicontohkan guru sebagai bentuk keteladanan. Demonstrasi memungkinkan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran aktif berlangsung. Bentuk integrasi metode demonstrasi dapat ditingkatkan melalui penggunaan peralatan teknologi seperti kamera digital. Kamera video digital dapat digunakan untuk merekam demonstrasi selama atau sebelum kelas berlangsung.

3. *Drill and Practice* (Latihan terus menerus dan Praktik)

Peserta didik menyelesaikan latihan latihan untuk menyegarkan atau meningkatkan kapasitas isi pengetahuan dan keterampilan. Strategi penggunaan drill and practice ini mengasumsikan bahwa siswa telah menerima beberapa instruksi tentang konsep, prinsip, atau prosedur tertentu dari guru sebelumnya. Agar efektif latihan terus menerus dan praktik harus diikuti umpan balik untuk menguatkan jawaban benar dan memperbaiki jawaban salah yang mungkin dilakukan siswa. Bentuk integrasi dari metode ini dengan penggunaan teknologi adalah banyak aplikasi komputer yang ditawarkan kepada siswa memberikan kesempatan untuk mengingat kembali dan melakukan praktik atas pengetahuan maupun ketrampilannya.

4. Tutorial

Tutorial merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa bekerjasama dengan orang lain yang lebih ahli, atau perangkat lunak komputer tercetak khusus yang menyajikan konten/isi, mengajukan pertanyaan atau masalah, meminta tanggapan peserta, menganalisis tanggapan, memberikan umpan balik yang sesuai, dan memberikan latihan sampai pelajar menunjukkan tingkat kemandirian yang telah ditentukan. Siswa belajar melalui latihan dengan pemberian umpan balik setelah setiap bagian kecil selesai dilakukan. Integrasi dari bentuk metode ini dengan teknologi adalah pengaturan tutorial termasuk instruktur untuk pelajar, pelajar untuk pelajar, komputer untuk pelajar, cetak untuk pelajar.

5. *Discussion* (Diskusi)

Sebagai sebuah strategi pembeajaran, tutorial melibatkan pertukaran ide dan pendapat di antara siswa atau di antara siswa dan guru. Diskusi akan efektif bila dilakukan dengan cara mengenalkan topik pemicaraa yang baru atau lebih mendalam sampai konsep dasar. Integrasi antara metode diskusi dengan teknologi adalah teknologi mendukung diskusi menjadi metode yang dikenal di kelas seperti saat ini seperti metode yang memperluas percakpaan di luar kelas.

6. *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

Merupakan sebuah strategi kelompok dimana siswa bekerjasama untuk saling membantu dalam belajar. Integrasi dari metode ini adalah siswa dapat belajar tidak hanya berdiskusi masalah materi task dan menonton media, tapi juga menghasilkan media. Sebagai contoh siswa dapat mendesain dan menghasilkan sebuah podcast, video, atau powerpoint atau prezi presentasi.

7. *Problem-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)

Melalui penggunaan pembelajaran berbasis masalah, siswa secara aktif akan mencari solusi untuk masalah-masalah terstruktur atau tidak terstruktur yang terletak di dunia nyata. Masalah terstruktur memberikan siswa pemahaman yang jelas tentang apa yang mungkin menjadi jawaban atas permasalahan yang ada. Integrasi dari metode ini dengan teknologi adalah banyaknya aplikasi komputer yang menyediakan dan mendukung pembelajaran berbasis masalah. Sebagai contoh aplikasi microsoft access dan excel yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan menjelajahi data sets untuk menemukan jawaban menggunakan rumus fungsi.

8. Games (Permainan)

Permainan pendidikan menyediakan sebuah lingkungan yang kompetitif dimana siswa mengikuti aturan yang ditentukan saat mereka berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang dan menghadirkan siswa dengan pemahaman yang jelas tentang apa yang mungkin merupakan jawaban yang tepat. Permainan seri meminta siswa untuk menggunakan ketrampilan memecahkan masalah dalam mencari solusi atau untuk mendemonstrasikan penguasaan konten spesifik yang menuntut tingkat akurasi dan efisiensi yang tinggi. Integrasi dari metode ini dengan teknologi adalah beberapa permainan menggunakan tujuan pendidikan, seperti permainan puzzle dan sudoku.

9. Simulations (Simulasi)

Metode simulasi memungkinkan siswa untuk berada pada situasi nyata. Integrasi dari metode simulasi dengan teknologi adalah kemampuan interpersonal dan percobaan laboratorium pada fisika ilmu pengetahuan alam merupakan contoh subjek simulasi.

10. Discovery (Penemuan)

Strategi penemuan digunakan sebuah induktif, atau penemuan mandiri. Integrasi dari metode discovery dengan teknologi adalah ada beberapavariasi cara bahwa teknologi instruktusional dan media dapat membantu mengenalkan discovery maupun inkuiri.

Desain Pembelajaran Abad 21

Menurut Saripudin (2015: 4-6) desain pembelajaran yang bisa dikembangkan pada pembelajaran abad 21 diantaranya:

1. *Project Base Learning*

Ajeyalemi mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpijak pada teori belajar konstruktivistik. Strategi pembelajaran yang menonjol dalam pembelajaran konstruktivistik antara lain adalah strategi belajar kolaboratif, mengutamakan aktivitas siswa daripada aktivitas pengajarnya, mengenai kegiatan laboratorium, pengalaman lapangan, studi kasus, pemecahan masalah, panel diskusi, diskusi, brainstorming, dan simulasi. *Buck Institute for Education* mendefinisikan bahwa karakteristik pembelajaran *project base learning* sebagai berikut:

- a. Pembelajar membuat keputusan, dan membuat kerangka kerja
- b. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
- c. Pembelajar merancang proses untuk mencapai hasil
- d. Pembelajar bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan
- e. Melakukan evaluasi secara kontinyu
- f. Pembelajar secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan
- g. Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya
- h. Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

2. Project Oriented Learning

Project-oriented learning melibatkan pembelajar dalam suatu proyek misalnya proyek tersebut berupa sebuah produk. Tujuan utamanya bukan hasil dari produk itu sendiri akan tetapi lebih mengutamakan pada proses dan dampak dari pembelajaran tersebut. Karakter utama dari *project-oriented learning* adalah bahwa proyek merupakan bagian dari tugas riset dan pengembangan dimana prosesnya dibatasi oleh waktu, pembelajar secara individu maupun kelompok diperkenalkan pada subyek, isi dan metodologi, untuk bekerja secara bebas.

3. Problem Based Learning

Pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*problem-based learning*) mirip pendekatan belajar berbasis proyek (*project-based learning*) yang awalnya berakar pada pendidikan medis dan diterapkan pada pendidikan bidang kedokteran. Kedua model tersebut pada prakteknya menekankan lingkungan belajar siswa aktif, kerja kelompok (kolaboratif), dan teknik evaluasi otentik (*authentic assessment*). Perbedaannya terletak pada perbedaan objek. Jika dalam *problem-based learning*, pembelajar lebih didorong dalam kegiatan yang memerlukan perumusan masalah, pengumpulan data, dan analisis data (berhubungan dengan proses diagnosis pasien). Sedangkan dalam *project-based learning* pembelajar lebih didorong pada kegiatan mendesain merumuskan pekerjaan, merancang (*designing*), mengkalkulasi, melaksanakan pekerjaan, dan mengevaluasi hasil yang diharapkan.

4. Cooperative Learning

Cooperative Learning (pembelajaran kooperatif) merupakan model pembelajaran berkelompok dengan jumlah tertentu dan bertujuan untuk saling memotivasi antara sesama anggota kelompok agar mendapatkan hasil belajar secara maksimal. Tujuan dari model ini adalah untuk memaksimalkan hasil belajar yang ingin dicapai dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini didasarkan karena anggota dari kelompok belajar ini memiliki tingkatan pengetahuan yang berbeda dari rendah, sedang dan tinggi.

Adapun Tipe-tipe **Cooperative Learning** antara lain, sebagai berikut:

- a. Jigsaw**
- b. NHT (Number Heads Together)**
- c. STAD (Student Teams Achievement Divisions)**
- d. TAI (Team Assisted Individualization atau Team Accelerated Instruction)**
- e. Think-Pair-Share**
- f. Picture and Picture**
- g. Problem Posing**
- h. Problem Solving**
- i. Team Games Tournament (TGT)**
- j. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)**
- k. Learning Cycle (Daur Belajar)**
- l. Cooperative Script (CS)**

MODEL PENDEKATAN PEMBELAJARAN ABAD 21

Secara konseptual, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) mengetengahkan ada 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) **model interaksi sosial**; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Proses pendidikan abad-21 dapat wujudkan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang mendidik dan yang berkualitas sesuai paradigma pendidikan abad-21. Dalam paradigma tersebut, pembelajaran perlu selenggarakan untuk mengembangkan seluruh potensi siswa secara holistik (utuh) melalui penggunaan atau penerapan pendekatan, model dan metode pembelajaran yang lebih inovatif, berpusat pada keaktifan belajar siswa (*student centered learning-SCL*), kontekstual, serta memanfaatkan aneka sumber belajar dan teknologi pendidikan secara integratif dengan materi pembelajaran yang diajarkan. penerapan pendekatan saintifik dan model-model pembelajaran berbasis SCL pada link yang diberikan.

Pendekatan Sintifik dalam Pembelajaran Abad 21

Pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan mengacu pada pembelajaran dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*) sebagaimana disebutkan pada Permendikbud No. 103 tahun 2014. Pendekatan ini merupakan bagian dari pendekatan pedagogis dalam kegiatan pembelajaran yang diarahkan pada penerapan metode ilmiah. Metode ilmiah merupakan serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

Nusfiqon & Nurdyansyah (2015:51) menyebutkan bahwa pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya mengembangkan kompetensi peserta didik untuk melakukan kegiatan observasi atau eksperimen saja, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam berinovasi atau berkarya. Pendekatan saintifik dapat mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa.

Secara umum, pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada pendekatan saintifik, kegiatan pendahuluan dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang pengetahuan awal yang telah dikuasai dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu tersebut dapat menjadi dasar yang kuat untuk belajar pada kegiatan inti. Pada kegiatan inti peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan metode ilmiah.

Tahapan Pendekatan Sintifik dalam Pembelajaran Abad 21

Secara umum, pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada pendekatan saintifik, kegiatan pendahuluan dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang pengetahuan awal yang telah dikuasai dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu tersebut dapat menjadi dasar yang kuat untuk belajar pada kegiatan inti. Pada kegiatan inti peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan metode ilmiah dengan pendekatan saintifik

Pendekatan saintifik, merupakan suatu prosedur atau langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan untuk memperoleh pengetahuan secara ilmiah yang didasarkan pada persepsi indrawi dan melibatkan uji hipotesis serta teori secara terkontrol (Sudarminta, 2002: 164). Melalui model pembelajaran yang relevan dengan pendekatan saintifik akan dihasilkan *output* (siswa) dengan kemampuan intelektual dan karakter yang baik.

Ada lima tahapan pendekatan saintifik yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu (1) mengamati; (2) menanya; (3) mencoba/mengumpulkan informasi; (4) menalar/mengasosiasi; (5) dan membentuk jejaring/melakukan komunikasi. Langkah-langkah tersebut dapat ditambahkan dengan mencipta. Tahapan pendekatan saintifik tidak harus dilakukan secara urut, akan tetapi dapat dilakukan sesuai dengan pengetahuan yang akan dipelajari. Menurut Sufairoh, (2016:121-122) penjabaran tahapan pembelajaran dengan pendekatan saintifik, sebagai berikut:

1. **Mengamati**, merupakan kegiatan mengidentifikasi suatu objek melalui penginderaan, yaitu melalui indera penglihat (membaca, menyimak), pembau, pendengar, pencecap dan peraba pada saat mengamati suatu objek menggunakan ataupun tidak menggunakan alat bantu sehingga siswa dapat mengidentifikasi suatu masalah.
2. **Menanya**, merupakan kegiatan mengungkapkan suatu hal yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan maupun tulisan dan dapat berupa kalimat pertanyaan atau kalimat hipotesis sehingga siswa dapat merumuskan masalah dan hipotesis.
3. **Mengumpulkan data**, merupakan kegiatan mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan membaca buku, observasi lapangan, uji coba, wawancara, menyebarkan kuesioner, dan lain-lain, sehingga siswa dapat menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.
4. **Mengasosiasi**, merupakan mengolah data dalam serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Pengolahan data dapat dilakukan dengan klasifikasi, mengurutkan, menghitung, membagi, dan menyusun data dalam bentuk yang lebih informatif, serta menentukan sumber data sehingga lebih bermakna. Bentuk pengolahan data misalnya tabel, grafik, bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya siswa menganalisis data untuk membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik suatu simpulan.
5. **Mengomunikasikan**, merupakan kegiatan siswa dalam mendeskripsikan dan menyampaikan hasil temuannya dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang ditujukan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dalam bentuk diagram, bagan, gambar, dan sejenisnya dengan bantuan perangkat teknologi sederhana dan atau teknologi informasi dan komunikasi.

Model Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik (SCL)

UU Sisdiknas tersebut Permendikbud RI No.103 Tahun 2014 pasal 1 lebih jelas menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (BSNP, 2016). Mengacu pada pengertian pembelajaran tersebut dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran ada tiga unsur penting yaitu: 1) subjek, 2) aktivitas atau proses interaksi, dan 3) lingkungan belajar. Siswa dan guru adalah subjek yang aktif. Berdasarkan hal tersebut jelas bahwa dalam pembelajaran guru perlu memahami model-model pembelajaran agar dapat memilihnya dengan tepat dan efektif dalam upaya membelajarkan peserta didik. Ada, beberapa model pembelajaran yang mendukung pendekatan saintifik dan paradigma pembelajaran abad-21:

1. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Terdapat lebih dari seratus model pembelajaran yang dapat digunakan dalam implementasi pendekatan saintifik, dan salah satunya adalah *cooperative learning* (Budiyanto, dkk, 2016: 48). Heinich, dkk. (2002), mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif pada intinya adalah suatu strategi pembelajaran yang terstruktur secara sistematis di mana siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota antara empat sampai lima orang secara heterogen untuk mencapai tujuan bersama.

Ada, beberapa elemen yang menjadi karakteristik atau ciri pembelajaran kooperatif menurut Slavin (1995) adalah: (1) saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), (2) interaksi tatap muka (*face-to-face promotive interaction*), (3) tanggungjawab individual (*individual accountability*), 4) keterampilan-keterampilan kooperatif (*cooperative skills*), 5) proses kelompok (*group proses*), 6) pengelompokan siswa secara heterogen, dan 7) kesempatan yang sama untuk sukses (*equal opportunities for success*).

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau Problem Based Learning (PBL) menurut Arends (1997: 2001; 2004: 406) dalam bukunya yang berjudul *Learning to Teach*, sering disebut sebagai model Anchored Instruction dan Authentic Learning. Model PBL menyuguhkan situasi atau berbagai masalah otentik yang mendorong siswa untuk melakukan investigasi dan penyelidikan. Putu Arnyana (2004) mendeskripsikan pembelajaran berbasis masalah tersebut sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan masalah riil kehidupan yang bersifat tidak tentu, terbuka, dan mendua.

Model pembelajaran ini dilandasi oleh teori konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik. Pada model ini dalam pemerolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, dan bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

Suatu pembelajaran dikatakan menerapkan model PBL jika pembelajaran tersebut memiliki ciri-ciri sebagaimana dikemukakan oleh Putu Arnyana (2004) sebagai berikut: a) terdapat kegiatan mengajukan pertanyaan atau masalah, b) pembelajaran terfokus pada keterkaitan antar disiplin, c) penyelidikan autentik, d) siswa menghasilkan produk berupa karya nyata seperti laporan, e) kerjasama, siswa bekerjasama kelompok. Arends (2004: 406) mengemukakan ada 5 fase (tahap) yang perlu dilakukan untuk mengimplementasikan PBL. Kelima tahap model PBL tersebut secara rinci dapat dilihat pada tabel 9.2, berikut:

Tabel 9.2 Sintak Model PBL (Arends, 1996; 2004)

No	Langkah-langkah Pokok	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Tahap 1 Orientasikan siswa pada masalah aktual dan otentik	Menyampaikan tujuan pembelajaran menyiapkan dan Memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah, Guru mendiskusikan rubric Asesmen yang akan digunakan dalam menilai kegiatan/hasil karya siswa	Memperhatikan tujuan yang harus dikuasai, menerima dan memahami masalah yang dipresentasikan guru, siswa berada dalam kelompoknya sampai semua jelas terhadap penyelesaiannya.
2	Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	Membatasi permasalahan yang akan dikaji
3	Tahap 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Melakukan inkuiri, investigasi, dan bertanya untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang dihadapi
4	Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantuiswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.	Menyusun laporan dalam kelompok dan menyajikannya dalam diskusi kelas
5	Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantuiswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan	Mengikuti tes dan menyerahkan tugas-tugas sebagai bahan evaluasi proses belajar

Sumber: (Arends, 1996; 2004)

3. Model Pembelajaran *Project Based Cooperative Learning*

Model *project based cooperative learning* atau PjBCL merupakan model yang dikembangkan berdasarkan penerapan proyek dengan melibatkan siswa menyelidiki masalah dunia nyata melalui kelompok kooperatif (Yam & Rosini, 2010: 1). Penerapan pembelajaran proyek merupakan salah satu cara yang dapat Anda pilih sebagai guru untuk melibatkan siswa dengan materi atau konten pembelajaran mereka. Model dengan proyek ini dipandang menarik karena memiliki format instruksional yang inovatif di mana siswa dapat memilih berbagai aspek tugas dan termotivasi oleh masalah lingkungan sekitar bahkan mungkin akan memberikan kontribusi kepada mereka (Bender, 2012: 7). Proyek pembelajaran pada model ini dilaksanakan secara kelompok kooperatif dengan siswa-siswa yang heterogen sebagai anggotanya.

Model ini dikembangkan mengacu pada model *project based learning* yang secara khusus mengajukan satu atau lebih masalah (problem) yang harus dipecahkan oleh siswa melalui proyek. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek menggunakan tahapan produksi, yaitu: siswa menetapkan tujuan untuk pembuatan produk akhir dan mengidentifikasi audien mereka. Selanjutnya, siswa mengkaji topik, mendesain produk, dan membuat perencanaan pengelolaan proyek. Siswa kemudian memulai proyek, memecahkan masalah dan isu-isu yang timbul dalam produksi, serta menyelesaikan produk mereka. Siswa mungkin menggunakan atau menyajikan produk yang mereka buat dan idealnya mereka diberi waktu untuk mengevaluasi hasil kerja mereka (Moursund, Bielefeldt, & Underwood; Oakey; dalam Waras 2004). Sejalan dengan paparan tersebut, Hosnan (2013: 325) menjabarkan tahapan pembelajaran berbasis proyek dalam 6 langkah yaitu: 1) menentukan pertanyaan mendasar, 2) mendesain perencanaan proyek, 3) menyusun jadwal, 4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, 5) menguji hasil, dan 6) mengevaluasi pengalaman.

• Model *project based cooperative learning* mengembangkannya sintak dengan prinsip pemerataan kelompok heterogen dan kerja sama dalam penyelesaian proyek maupun diskusi. Hal utama dalam model ini adalah efektivitas proyek yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut sintak model PjBCL yang dapat diterapkan:

Tabel 9.3. Sintak Model PjBCL (Wang, 2008: 2655)

Tahapan	Kegiatan siswa	Kegiatan guru
Tahap 1	Siswa diberikan pembelajaran dasar terkait tema.	Guru menentukan apakah akan menerapkan PjBCL
Tahap 2	Siswa memilih topik penelitian dan memperjelas tujuan pembelajaran	Guru menganalisis tujuan pengajaran dan membimbing siswa untuk memilih topik
Tahap 3	Siswa membentuk kelompok kooperatif	Guru menganalisis karakteristik siswa dan mengelompokkan siswa dengan cara yang heterogen dan komplementer
Tahap 4	Siswa memecahkan masalah, membagi peran, membagi pekerjaan dalam kelompok, dan memperjelas tugas kelompok dan individu	Guru menganalisis tugas dan menciptakan situasi pertanyaan, dan membangun kelompok kasus
Tahap 5	Siswa secara kooperatif menyusun dan merancang rencana untuk kelompok dan individu	Guru menciptakan lingkungan yang kooperatif
Tahap 6	Siswa melakukan penelitian kooperatif	Guru bertindak sebagai penyelenggara, pengamat, instruktur, dan konselor
Tahap 7	Siswa bertukar dan merangkum hasil proyek	Guru mengomentari hasil dan keteraturan proyek
Tahap 8	Secara bersama mengevaluasi Hasil pembelajaran dengan cara ringkasan	Guru mengevaluasi hasil belajar melalui komentar dan membimbing siswa dari praktik ke teori

Sumber: (Wang, 2008: 2655)

Penerapan model ini dilakukan dengan memberikan siswa tugas mengembangkan tema/topik pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistik. Sebagaimana disampaikan Bender (2012: 7), pembelajaran yang menggunakan proyek menjadikan pembelajaran tersebut menarik karena tugas yang diberikan dihubungkan dengan masalah yang ada di dunia nyata. Penerapan pembelajaran proyek mendorong tumbuhnya

4. Model Pembelajaran Simulasi (role playing)

Penerapan model simulasi memiliki empat tahap menurut Joyce, Weil dan Calhoun, (2009: 441-442).

Tahap pertama yaitu orientasi, guru menyampaikan topik yang akan dibahas dan konsep yang akan digunakan dalam aktivitas simulasi.

Tahap kedua, yaitu persiapan simulasi atau latihan partisipasi. Pada tahap ini guru menyusun sebuah skenario yang memaparkan peran, aturan, proses, skor, jenis, keputusan yang akan dibuat dan tujuan simulasi. Guru memimpin praktik dalam jangka waktu singkat untuk memastikan bahwa siswa telah memahami semua arahan dan bisa melaksanakan perannya masing-masing.

Tahap ketiga, yaitu pelaksanaan simulasi. Siswa berpartisipasi dalam permainan atau simulasi, dan guru/dosen juga memainkan perannya sebagai wasit dan pelatih. Secara periodik, permainan simulasi bisa dihentikan sehingga siswa dapat menerima umpan balik, mengevaluasi penampilan dan keputusan mereka serta mengklarifikasi kesalahan-kesalahan konsepsi.

Tahap keempat adalah wawancara partisipasi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, guru dapat membantu siswa fokus pada hal-hal melalui wawancara partisipasi. Berikut tabel 9.3, sintak model pembelajaran simulasi yang dapat diterapkan disekolah.

Tabel 9.3. Sintak Model Simulasi Joyce, Weil dan Calhoun

Tahap Pertama: Orientasi	Tahap Kedua: Latihan Partisipasi
<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang dipakai dalam aktivitas simulasi - Menjelaskan simulasi dan permainan - Menyajikan ikhtisar simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat skenario (aturan peran, prosedur, skor, tipe, keputusan yang akan dipilih dan tujuan - Menugaskan peran - Melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat
Tahap Ketiga: Pelaksanaan Simulasi	Tahap Keempat: Wawancara Partisipan
<ul style="list-style-type: none"> - Memimpin aktivitas permainan dan administrasi permainan - Mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan) - Menjelaskan kesalahan persepsi - Melanjutkan simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kejadian dan persepsi - Menyimpulkan kesulitan dan pandangan-pandangan - Menganalisis proses - Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata - Menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pembelajaran - Menilai dan kembali merancang simulasi

Sumber: Adaptasi Joyce, Weil dan Calhoun (2009:442)

Sistem sosial dalam model simulasi sangat kental, karena guru di dalam simulasi harus dengan sengaja memilih aktivitas simulasi dengan cermat dan mengarahkan siswa pada aktivitas yang telah digambarkan dimana kegiatan yang akan dilakukan telah dirancang secara utuh dan padat mengenai suatu proses terstruktur. Senada dengan apa yang diungkapkan oleh Winataputra (2001: 68) bahwa model simulasi termasuk dalam model yang terstruktur. Dalam hal ini guru sangat berperan dalam merancang dan mengkondisikan pembelajaran dalam suatu proses yang terstruktur dan memperhatikan kerjasama antar peserta. Oleh karena itu menurut Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 443)

Sistem sosial dalam model ini antara lain adalah interaksi guru dengan siswa lebih dekat dalam proses *teacher-asisted instruction*, peran guru sebagai *transmitter* pengetahuan menjadi berkurang, interaksi sosial makin efektif, dan siswa berlatih menginvestigasi masalah yang kompleks.

Prinsip reaksi yang dapat dikembangkan adalah peranan guru sebagai pembimbing dan negosiator. Peran-peran tersebut dapat ditampilkan secara lisan selama proses pendefinisian dan pengklarifikasian masalah. Sarana pendukung model pembelajaran ini meliputi lembar kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar siswa dan guru, artikel, jurnal, kliping, peralatan demonstrasi atau eksperimen yang sesuai, model analogi, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruang kelas yang telah dikondisikan. dalam sistem pembelajaran yang terstruktur ini dapat mengembangkan lingkungan pembelajaran dengan interaksi kooperatif. Kesuksesan terakhir dalam simulasi juga ditentukan oleh kerja sama dan kemauan untuk berpartisipasi dalam diri siswa. Di samping mempelajari peran dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya, siswa juga dilibatkan dalam aktivitas kerjasama. Dengan kerjasama siswa bisa saling membagi gagasan dan saling mengevaluasi antar teman sebaya di samping evaluasi guru. Oleh karena itu sistem sosial dalam model simulasi seharusnya dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan penuh dengan kerjasama.

Seperti halnya *cooperative learning*, dalam model simulasi guru berperan sebagai fasilitator, terutama dalam memfasilitasi pemahaman dan penafsiran tentang aturan kegiatan simulasi. Hal paling penting yang perlu dilakukan oleh guru adalah memberikan reaksi berupa umpan balik atau menarik benang merah terkait makna dari simulasi yang telah dilakukan. Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 440) merumuskan empat hal yang perlu dilakukan guru (pendidik) dalam model simulasi, yaitu:

1. Menjelaskan kepada siswa tentang aturan-aturan kegiatan simulasi, agar siswa memahami aturan-aturan yang cukup memadai untuk bisa melaksanakan aktivitas-aktivitas simulasi.
2. Mewasiti dan melihat apakah peraturan benar-benar diikuti dan ditaati, namun guru seharusnya tidak terlalu ikut campur dalam kegiatan simulasi.
3. Melatih dan menjadi penasehat yang sportif bukan seorang pendakwah atau seorang ahli suatu disiplin ilmu.
4. Melakukan diskusi bersama siswa tentang bagaimana kaitan simulasi dengan dunia nyata, kesulitan dan pandangan yang dimiliki siswa dan hubungan yang ditemukan antara simulasi dengan materi yang dipelajari.

Sarana yang diperlukan dalam menerapkan model pembelajaran simulasi ini juga bervariasi. Sarana tersebut dapat berupa sesuatu yang sederhana dan murah seperti kartu dan kelereng, dapat pula berupa sesuatu yang kompleks dan mahal seperti simulator elektronik (Winataputra, 2001:68). Sarana tersebut diperlukan untuk menunjang efektivitas simulasi untuk mendekati situasi nyata yang diinginkan. Dalam model pembelajaran simulasi ditemukan dampak instruksional seperti: kapasitas pengajaran-diri, pengetahuan dan *skill*, dan kepercayaan diri sebagai siswa. Sedangkan dampak pengiringnya antara lain responsif pada umpan balik, kemandirian sebagai siswa, dan sensitivitas pada hubungan sebab dan pengaruh (Joyce, Weil dan Calhoun, 2009: 444).

MENYUSUN RENCANA PEMBELAJARAN ABAD 21

Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Minat, bakat, kemampuan, dan potensi yang dimiliki peserta didik tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa bantuan dari seorang guru. Guru diharapkan memperhatikan peserta didik secara optimal. Itulah sebabnya, guru selain memperhatikan peserta didik secara kelompok juga diharapkan pula memperhatikan peserta didik secara individual. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang sedemikian rupa dan memungkinkan para peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara alami, kreatif dalam suasana kebebasan, kebersamaan, dan tanggung jawab. Selain itu, pendidikan harus dapat menghasilkan lulusan yang bisa memahami masyarakatnya dengan segala faktor yang dapat mendukung kehidupan mereka di masyarakat (Mudiono, 2017: 2).

1. Perancangan pembelajaran bisa dimulai dari aspek perilaku (*performance*) atau dari aspek keterangan (informasi). Jika berawal dari pendekatan perilaku maka perancang harus terlebih dahulu menentukan hal-hal yang dapat dikerjakan oleh siswa dan hal-hal yang seharusnya mereka kerjakan. Jika memulai dari pendekatan informasi maka perancang harus menentukan pengetahuan atau informasi yang ada dan yang diinginkan oleh peserta didik. Informasi adalah keterangan yang ada dan berada di luar diri seseorang, sedangkan pengetahuan adalah keterangan yang telah dimiliki atau tersimpan dalam diri seseorang (Oemar Hamalik, 2014:81-82).

2. Para guru dalam melaksanakan pembelajaran memerlukan kesiapan secara profesional agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Salah satu bentuk kesiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas adalah menyusun rancangan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Rancangan pembelajaran yang harus disiapkan mencakup tiga hal pokok yaitu meliputi tujuan pembelajaran, inti materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
3. Guru dalam menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan pada kurikulum dengan mengembangkan KI dan KD dan disesuaikan dengan lingkungan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari. Inti pembelajaran dikembangkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berdasarkan pada kurikulum yang digunakan. Sementara evaluasi disusun untuk melihat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta melakukan umpan balik refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
4. Rancangan pembelajaran di abad ke 21 ini diharapkan dapat disusun oleh guru untuk mengembangkan potensi siswa melalui pemanfaatan teknologi berbasis komputer dan media online. Guru dapat mengembangkan potensi siswa melalui tugas-tugas yang dapat dikerjakan menggunakan teknologi berbasis komputer dan dapat memanfaatkan media online sebagai alat untuk menemukan sumber belajar. Kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memungkinkan pemanfaatan secara optimal teknologi berbasis komputer dan media berbasis online guna tercapainya tujuan pembelajaran.
5. Pembelajaran abad ke 21 memiliki karakteristik yang khas yaitu komunikatif digital, informasi bersifat sangat dinamis, informasi tersedia di mana saja, dan informasi tidak selalu valid (Dispora DIY, 2017:2). Guru sebagai tenaga profesional dan pendidik di sekolah perlu mempersiapkan beberapa hal esensial terkait kegiatan pembelajaran bersama siswa dengan penuh pertimbangan. Dalam hal ini tak terkecuali juga perlu memperhatikan kondisi siswa sebagai subyek pembelajar.

Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk siswa

Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Siswa (*National Educational Technology Standards for Students/NETS-S*) menyatakan ada enam keterampilan penting yang harus dimiliki dan ditanamkan guru kepada siswa guna mencapai keberhasilan di sekolah dan kariernya di masa depan. Keterampilan siswa ini penting diketahui guru guna menyesuaikan kebutuhan siswa dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti sekarang ini. Hal ini nantinya akan berguna untuk kepentingan pengintegrasian ke dalam rencana pembelajaran yang akan disusun guru. Berikut Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk siswa (*National Educational Technology Standards for Students/NETS-S*).

Tabel 9.1. Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk siswa (*National Educational Technology Standards for Students/NETS-S*).

Standar	Deskripsi
1	2
Kreativitas dan inovasi	Siswa mendemonstrasikan perilaku berpikir kreatif, membangun pengetahuan, dan mengembangkan produk dan proses inovatif menggunakan teknologi.
Komunikasi dan Kolaborasi	Siswa menggunakan media digital dan lingkungan untuk berkomunikasi dan bekerja secara kolaboratif (termasuk dari jarak jauh) untuk mendukung pembelajaran individu dan berkontribusi pada pembelajaran yang lain.
Penelitian dan kelancaran Informasi	Siswa menggunakan media digital untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi.

1	2
Berpikir Kritis, Pemecahan Masalah, dan Pembuatan Keputusan	Siswa menggunakan keterampilan berpikir kritis untuk merencanakan dan melakukan penelitian, mengelola proyek, memecahkan masalah, dan membuat keputusan dengan menggunakan media digital dan sumber daya yang tepat.
Kewarganegaraan Digital (<i>Digital Citizenship</i>)	Siswa memahami masalah-masalah manusia, klise, dan kemasyarakatan yang terkait dengan teknologi serta mempraktekkan perilakunya sesuai dengan hukum dan etika.
Operasi Teknologi dan Konsep	Siswa menunjukkan pemahaman yang kuat tentang konsep, sistem, dan operasi teknologi.

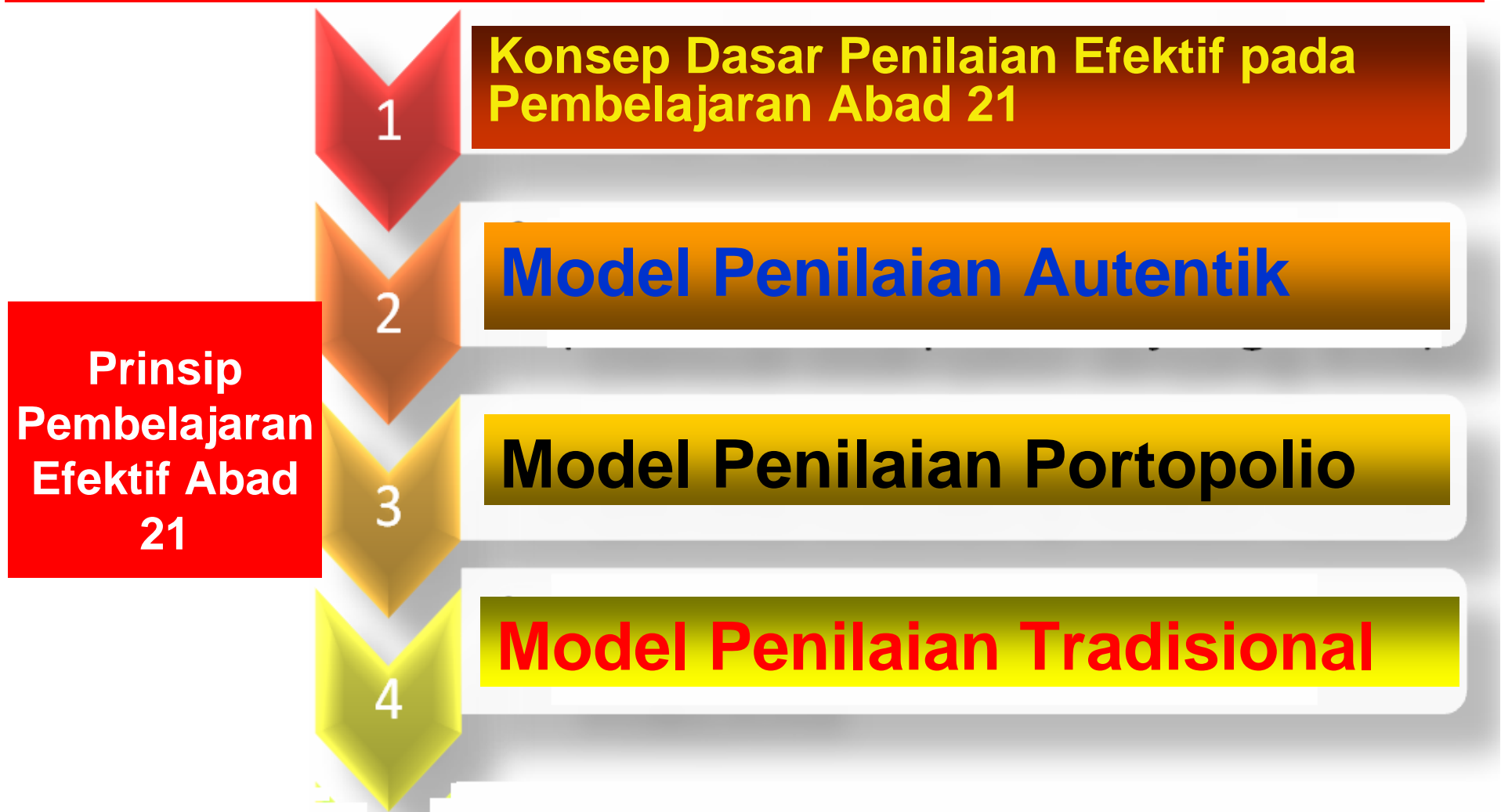
Sumber: *National Educational Technology Standards for Students/NETS-S* oleh Smaldino, S. E., dkk. (2015: 11).

10 PRINSIP-PRINSIP PENILAIAN EFEKTIF ABAD 21

Tatang Ibrahim & A.Rusdiana

Kamis, 10 Januari 2019

**CP. Pst Memahami, mampu menjelaskan penilaian yang efektif pada pembelajaran abad 21.
PM. Menjelaskan:**



Materi ini diharapkan dapat mengupas aspek penilaian yang efektif Pembelajaran abad 21

KONSEP PENILAIAN EFEKTIF PEMBELAJARAN ABAD 21

Pengertian Pengukuran, Penilaian, Tes, dan Evaluasi

Batasan Pengukuran

Menurut Cangelosi (1995) yang dimaksud dengan pengukuran (*Measurement*) adalah suatu proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan yang telah ditentukan. Dalam hal ini pendidik menaksir prestasi siswa dengan membaca atau mengamati apa saja yang dilakukan siswa, mengamati kinerja mereka, mendengar apa yang mereka katakan, dan menggunakan indera mereka seperti melihat, mendengar, menyentuh, mencium, dan merasakan. Pengukuran memiliki dua karakteristik utama yaitu: (1) penggunaan angka atau skala tertentu; (2) menurut suatu aturan atau formula tertentu.

Pengukuran (*Measurement*) merupakan proses yang mendeskripsikan *performance* siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka) sedemikian rupa sehingga sifat kualitatif dari *performance* siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat yang menyatakan bahwa pengukuran merupakan pemberian angka terhadap suatu atribut atau karakter tertentu yang dimiliki oleh seseorang, atau suatu obyek tertentu yang mengacu pada aturan dan formulasi yang jelas. Aturan atau formulasi tersebut harus disepakati secara umum oleh para ahli. Dengan demikian, pengukuran dalam bidang pendidikan berarti mengukur atribut atau karakteristik peserta didik tertentu.

Pengertian Evaluasi

Evaluasi menurut Firman (2000:18) merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan melalui kegiatan asesmen. Sementara itu menurut Calongesi (1995) evaluasi adalah suatu keputusan tentang nilai berdasarkan hasil pengukuran. Calengosi (1995) juga menyatakan bahwa evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes.

Secara garis besar dapat dikatakan bahwa evaluasi adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu. Selain dari itu, evaluasi juga dapat dipandang sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan. Dengan demikian, Evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa (Purwanto, 2002:55).

Arikunto (2003:2) mengungkapkan bahwa evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan. Purwanto (2002:5 8) dalam hal ini lebih meninjau pengertian evaluasi program dalam konteks tujuan yaitu sebagai proses menilai sampai sejauhmana tujuan pendidikan dapat dicapai.

Pengertian Penilaian

Menurut Firman (2000:15), penilaian merupakan proses penentuan informasi yang dilakukan serta penggunaan informasi tersebut untuk melakukan pertimbangan sebelum keputusan. Suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik menggunakan tes dan non tes. Penilaian (assessment) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut.

Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah mempermasalahkan, bagaimana pengajar (guru) dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pengajar harus mengetahui sejauh mana pebelajar (*learner*) telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan/kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai. Tingkat pencapaian kompetensi atau tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan itu dapat dinyatakan dengan nilai.

Karakteristik Instrumen (Assessment)

Instrumen evaluasi belajar hendaknya memenuhi syarat sebelum digunakan untuk mengevaluasi atau mengadakan penilaian agar terhindar dari kesalahan dan hasil yang tidak valid (tidak sesuai dengan kenyataan sebenarnya). Alat evaluasi yang kurang baik dapat mengakibatkan hasil penilaian menjadi tidak sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Jika terjadi demikian perlu ditanyakan persyaratan instrumen yang digunakan menilai sudah sesuai dengan kaidah-kaidah penyusunan instrumen. (Arikunto, 2002). Instrumen evaluasi yang baik memiliki ciri-ciri dan harus memenuhi beberapa kaidah antara lain:

1. **Validitas;** Sebuah alat pengukur dikatakan valid apabila alat pengukur tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Demikian pula dalam alat-alat evaluasi. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila tes tersebut betul-betul dapat mengukur hasil belajar.
2. **Reliabilitas;** Reliabilitas suatu tes menunjukkan atau merupakan sederajat ketetapan, keterandalan atau kemantapan (*the level of consistency*) tes yang bersangkutan dalam mendapatkan data (skor) yang dicapai seseorang, apabila tes tersebut diberikan kepadanya pada kesempatan (waktu) yang berbeda., atau dengan tes yang paralel (eukivalen) pada waktu yang sama. Atau dengan kata lain sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan, keajegan, atau konsisten. Artinya, jika kepada para siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap siswa akan tetap berada dalam urutan (*ranking*) yang sama dalam kelompoknya.
3. **Objektivitas;** Hal ini terutama pada sistem skoringnya, apabila dikaitkan dengan reliabilitas maka obyektivitas menekankan ketetapan pada sistem skoring, sedangkan reliabilitas menekankan ketetapan dalam hasil tes. Ada dua faktor yang mempengaruhi subjektivitas dari sesuatu tes yaitu bentuk tes dan penilaian.
4. **Praktibilitas;** Sebuah tes dikatakan memiliki praktikabilitas yang tinggi apabila tes itu bersifat praktis, mudah untuk pengadministrasiannya.

Instrumen Penilaian

Instrumen merupakan suatu alat bantu untuk mengumpulkan data atau informasi (Arikunto, 2002:1), sementara itu penilaian merupakan proses penentuan informasi yang diperlukan, pengumpulan serta penggunaan informasi tersebut untuk melakukan pertimbangan sebelum keputusan (Firman, 2000:24). Berdasarkan kedua pengertian tersebut maka instrumen penilaian dapat disebut pula sebagai alat penilaian atau alat evaluasi.

Menurut Firman (2000:6) dan Arikunto (2002:3) instrumen penilaian dikelompokkan dalam dua macam yaitu tes dan non tes. Tes ialah kumpulan pertanyaan atau soal yang harus dijawab siswa dengan menggunakan pengetahuan-pengetahuan serta kemampuan penalarannya (Firman, 2000:6). Menurut Arikunto (2002:3) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Jadi instrumen penilaian adalah alat yang digunakan untuk melakukan evaluasi.

Jenis dan Teknik Penilaian (Asesmen)

Jenis dan Teknik Penilaian (Asesmen) Berdasarkan PP No.19 tahun 2005 Pasal 63 Ayat (1) bahwa asesmen pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: (1) asesmen hasil belajar oleh pendidik, (2) asesmen hasil belajar oleh satuan pendidikan, (3) asesmen hasil belajar oleh pemerintah.

Menurut Stiggins (1994:19) jenis asesmen dibagi menjadi empat, yaitu: seleksi respon terpilih (*selected response assessment*), uraian atau esai (*essay assessment*), kinerja (*performance assessment*), serta wawancara/komunikasi personal (*communication personal*). Jenis target pencapaian hasil belajar menurut Stiggins (1994:2) meliputi tentang pengetahuan (*knowledge*), penalaran (*reasoning*), keterampilan (*skills*), hasil karya (*product*), dan afektif (*affective*).

Teknik Penilaian (Asessmen)

1. Tes tertulis merupakan suatu teknik asesmen yang menuntut jawaban secara tertulis, baik berupa pilihan atau isian. Tes yang jawabannya berupa pilihan meliputi pilihan ganda, benar-salah dan menjodohkan, sedangkan tes yang jawabannya berupa isian berbentuk isian singkat atau uraian.
2. Observasi atau pengamatan adalah teknik asesmen yang dilakukan dengan menggunakan indera secara langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang akan diamati.
3. Tes praktik atau tes kinerja adalah teknik asesmen yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan kemahirannya. Tes praktik dapat berupa tes tulis keterampilan, tes identifikasi, tes simulasi dan tes petik kerja.
4. Tes tulis keterampilan digunakan untuk mengukur keterampilan peserta didik yang diekspresikan dalam kertas, misalnya peserta didik diminta untuk membuat desain atau sketsa gambar. Dalam IPA, kemampuan merancang eksperimen termasuk bagaimana merancang rangkaian peralatan yang digunakan termasuk contoh tes tulis keterampilan. Tes Lisan dilaksanakan melalui komunikasi langsung tatap muka antara peserta didik dengan seorang atau beberapa penguji. Pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan dan spontan. Tes jenis ini memerlukan daftar pertanyaan dan pedoman pensekoran.
5. Asesmen Portofolio merupakan asesmen yang dilakukan dengan cara menilai portofolio peserta didik. Portofolio adalah kumpulan karya-karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.
6. Tes identifikasi dilakukan untuk mengukur kemahiran mengidentifikasi sesuatu hal berdasarkan fenomena yang ditangkap melalui alat indera.
7. Tes simulasi digunakan untuk mengukur kemahiran bersimulasi memperagakan suatu tindakan tanpa menggunakan peralatan/benda yang sesungguhnya.

7. Tes praktik kerja dipakai untuk mengukur kemahiran mendemonstrasikan pekerjaan yang sesungguhnya.
8. Tes Lisan dilaksanakan melalui komunikasi langsung tatap muka antara peserta didik dengan seorang atau beberapa penguji. Pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan dan spontan. Tes jenis ini memerlukan daftar pertanyaan dan pedoman penskoran.
9. Asesmen Portofolio merupakan asesmen yang dilakukan dengan cara menilai portofolio peserta didik. Portofolio adalah kumpulan karya-karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.
10. Jurnal merupakan catatan pendidik selama proses pembelajaran yang berisi informasi kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan kinerja ataupun sikap peserta didik yang dipaparkan secara deskriptif.
11. Asesmen diri merupakan teknik asesmen dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya berkaitan dengan kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran.
12. Asesmen antar teman merupakan teknik asesmen dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan temannya dalam berbagai hal. Untuk itu perlu ada pedoman asesmen antarteman yang memuat indikator perilaku yang dinilai.

Pada abad 21 terjadi perubahan strategi pengajaran yang dilakukan oleh guru dari cara yang tradisional kini mengarah pada pendekatan digital yang dirasa lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan siswa. Akan tetapi proses transisi dari lingkungan kelas yang menerapkan cara tradisional ke cara digital sangat bervariasi tergantung pada cara guru dan sekolah yang bersangkutan dalam merespon dan menyikapinya. Prensky mendeskripsikan guru sebagai variabel proses hasil adopsi dan adaptasi teknologi yang bergerak, baik secara cepat atau lambat. Evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ada bermacam-macam. Hasil belajar siswa akan dapat diketahui secara tepat apabila guru dapat memilih metode penilaian yang tepat pula. Smaldino (2015: 29-35) mengemukakan bahwa penilaian yang digunakan pada pembelajaran abad 21 hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip penilaian efektif seperti pada jenis penilaian berikut:

Hakikat Penilaian Autentik

Penilaian otentik adalah merupakan salah satu bentuk penilaian hasil belajar peserta didik yang didasarkan atas kemampuannya menerapkan ilmu pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan yang nyata di sekitarnya. Penilaian autentik adalah sebuah bentuk penilaian dengan meminta peserta didik untuk menunjukkan tugas “dunia nyata” yang mendemonstrasikan aplikasi yang bermakna dari pengetahuan dan keterampilan (Mueller, 2008 dan Palm, 2008), serta sikap, yang mereka butuhkan untuk diguna dalam kehidupan profesional.

Hakikat penilaian pendidikan menurut konsep authentic assesment ini adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar. Apabila data yang dikumpulkan guru mengindikasikan bahwa siswa mengalami kemacetan dalam belajar, guru segera bisa mengambil tindakan yang tepat. Karena gambaran tentang kemajuan belajar itu diperlukan di sepanjang proses pembelajaran, asesmen tidak hanya dilakukan di akhir periode (semester) pembelajaran seperti pada kegiatan evaluasi hasil belajar (seperti EBTA/Ebtanas/UAN), tetapi dilakukan bersama dan secara terintegrasi (tidak terpisahkan) dari kegiatan pembelajaran.

Makna otentik adalah kondisi yang sesungguhnya berkaitan dengan kemampuan peserta didik. Dalam kaitan ini, peserta didik dilibatkan secara aktif dan partisipatif dalam menilai kemampuan atau prestasi mereka sendiri. Dengan demikian, pada penilaian otentik lebih ditekankan pada proses belajar yang disesuaikan dengan situasi dan keadaan sebenarnya, baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Pada penilaian otentik, peserta didik diarahkan untuk melakukan sesuatu dan bukan sekedar hanya mengetahui sesuatu, disesuaikan dengan kompetensi mata pelajaran yang diajarkan. Di samping itu, pada penilaian otentik, penilaian hasil belajar peserta didik tidak hanya difokuskan pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik.

Ruanglingkup Penilaian Autentik

Imas Kurinasih, dkk (2014:48), menjelaskan Penilaianotentik adalah penilaian yang dilakukan secara menyeluruh berimbang antara kompetensi pengetahuan, sikap,dan keterampilan:

1. Sasaran Penilaian pada Aspek Pengetahuan

Sasaran Penilaian pada aspek pengetahuan:

- a. **Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)** adalah kemampuan peserta didik untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) istilah, fakta- fakta, metode, prosedur, proses, prinsip-prinsip, pola, struktur atau susunan. Contoh beberapa kata kerja operasional adalah: mengutip, meniru, mencontoh, membuat label, membuat daftar, menjodohkan, menghafal, menyebutkan, mengenal, mengingat, menghubungkan, membaca, menulis, mencatat, mentabulasi, mengulang, menggambar, memilih dan memberi kode.
- b. **Pemahaman (*comprehension*)** adalah kemampuan seseorang dalam: menafsirkan suatu informasi, menentukan implikasi-implikasi, akibat-akibat maupun pengaruh-pengaruh. Beberapa kata kerja operasional adalah memperkirakan, mencirikan, merinci, mambahas, menjelaskan, menyatakan, mengenali, menunjukkan, melaporkan, mengulas, memilah, menceritakan, menerjemahkan, mengubah, mempertahankan, mempolakan, mengemuka kan, menyimpulkan, meramalkan, dan merangkum.
- c. **Penerapan (*application*)** adalah kemampuan menerapkan abstraksi-abstraksi: hukum, aturan, metoda, prosedur, prinsip, teori yang bersifat umum dalam situasi yang khusus. Beberapa kata kerja operasional adalah menyesuaikan, menentukan, mencegah, memecahkan, menerapkan, mendemonstrasikan, mendramatisasikan, menggunakan, menggambarkan, menafsirkan, menjalankan, menyiapkan, memprak tekkan, menjadwalkan, membuat gambar, mensimulasikan, mengoperasikian, memproduksi, mengkalkulasi, dan menyelesaikan (masalah).

Prinsip Dasar Penilaian Autentik

Prinsip dasar penilaian otentik dalam pembelajaran adalah peserta didik harus dapat mendemonstrasikan atau melakukan apa yang mereka ketahui. Penilaian otentik perlu dilakukan karena beberapa hal, yaitu:

1. Penilaian otentik merupakan penilaian secara langsung terhadap kemampuan dan kompetensi peserta didik.
2. Penilaian otentik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengkonstruksikan hasil pembelajaran.
3. Penilaian otentik mengintegrasikan kegiatan belajar, mengajar, dan penilaian.
4. Penilaian otentik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendemonstrasikan kemampuannya yang beragam.

Tujuan Penilaian Autentik

Secara rinci tujuan dilakukannya enilaian otentik antara lain adalah:penilaian autentik memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Melihat seberapa jauh tingkat kemampuan dan keterampilan peserta didik melaksanakan tugas-tugas tertentu.
2. Menentukan berbagai macam kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran.
3. Menciptakan situasi belajar yang kondusif untuk menumbuhkan dan mendorong semangat belajar peserta didik.
4. Membantu pendidik untuk membawa peserta didik dapat lebih baik.
5. Membantu pendidik untuk menentukan strategi pembelajaran.
6. Menunjang prinsip akuntabilitas sekolah sebagai lembaga pedidikan.
7. Mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

Ruanglingkup Penilaian Autentik

Imas Kurinasih, dkk (2014:48), menjelaskan Penilaianotentik adalah penilaian yang dilakukan secara menyeluruh berimbang antara kompetensi pengetahuan, sikap,dan keterampilan:

1. Sasaran Penilaian pada Aspek Pengetahuan

Sasaran Penilaian pada aspek pengetahuan:

- a. **Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)** adalah kemampuan peserta didik untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) istilah, fakta- fakta, metode, prosedur, proses, prinsip-prinsip, pola, struktur atau susunan. Contoh beberapa kata kerja operasional adalah: mengutip, meniru, mencontoh, membuat label, membuat daftar, menjodohkan, menghafal, menyebutkan, mengenal, mengingat, menghubungkan, membaca, menulis, mencatat, mentabulasi, mengulang, menggambar, memilih dan memberi kode.
- b. **Pemahaman (*comprehension*)** adalah kemampuan seseorang dalam: menafsirkan suatu informasi, menentukan implikasi-implikasi, akibat-akibat maupun pengaruh-pengaruh. Beberapa kata kerja operasional adalah memperkirakan, mencirikan, merinci, mambahas, menjelaskan, menyatakan, mengenali, menunjukkan, melaporkan, mengulas, memilah, menceritakan, menerjemahkan, mengubah, mempertahankan, mempolakan, mengemuka kan, menyimpulkan, meramalkan, dan merangkum.
- c. **Penerapan (*application*)** adalah kemampuan menerapkan abstraksi-abstraksi: hukum, aturan, metoda, prosedur, prinsip, teori yang bersifat umum dalam situasi yang khusus. Beberapa kata kerja operasional adalah menyesuaikan, menentukan, mencegah, memecahkan, menerapkan, mendemonstrasikan, mendramatisasikan, menggunakan, menggambarkan, menafsirkan, menjalankan, menyiapkan, memprak tekkan, menjadwalkan, membuat gambar, mensimulasikan, mengoperasikian, memproduksi, mengkalkulasi, dan menyelesaikan (masalah).

2. Sasaran Penilaian pada Aspek Sikap

Sasaran Penilaian pada aspek sikap:

- a. **Menerima (*receiving*)** adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Beberapa contoh kata kerja operasional adalah memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, meminati.
- b. **Menanggapi (*responding*)** adalah kemampuan seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya. Beberapa contoh kata kerja operasional adalah menjawab, membantu, mengajukan, mengompromikan, menyenangkan, menyambut, menampilkan, mendukung, menyetujui, menampilkan, mepalorkan, mengatakan, menolak.
- c. **Menilai (*valuing*)** adalah kemampuan seseorang untuk menghargai atau menilai sesuatu. Beberapa contoh kata kerja operasional adalah mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengimani, mengundang, menggabungkan, memperjelas, mengusulkan, menekankan, menyumbang.
- d. **Mengelola/mengatur (*organization*)** adalah kemampuan seseorang untuk mengatur atau mengelola perbedaan nilai menjadi nilai baru yang universal. Beberapa contoh kata kerja operasional adalah mengubah, menata, mengklasifikasi, mengkombinasikan, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, mengorganisasi, menegosiasi, merembuk.
- e. **Menghayati (*characterization*)** adalah kemampuan seseorang untuk memiliki sistem nilai yang telah mengontrol tingkah lakunya dalam waktu yang cukup lama dan menjadi suatu filosofi hidup yang mapan. Beberapa contoh kata kerja operasional adalah mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan, memecahkan

3. Sasaran Penilaian pada Aspek Keterampilan

Sasaran Penilaian pada aspek ketrampilan:

- a. **Persepsi (*perception*)** mencakup kemampuan mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua atau lebih perangsang menurut ciri-ciri fisiknya. Beberapa contoh kata kerja operasional adalah mengidentifikasi, mempersiapkan, menunjukkan, memilih, membedakan, menyisihkan, dan menghubungkan.
- b. **Kesiapan (*set*)** yakni menempatkan diri dalam keadaan akan memulai suatu gerakan. Beberapa kata kerja operasional antara lain menunjukkan, menafsirkan, menerjemahkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, merangkum, memetakan menginterpolasikan, mengekstrapolasikan, membandingkan, dan mengkontraskan,
- c. **Gerakan terbimbing (*guided response*)** yaitu kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak sesuai contoh. Contoh kata kerja operasional antara adalah mendemonstrasikan, melengkapi, menunjukkan, menerapkan, dan mengimplementasikan.
- d. **Gerakan terbiasa (*mechanical response*)** berupa kemampuan melakukan gerakan dengan lancar karena latihan cukup. Contoh kata kerja operasional antara lain menguraikan, menghubungkan, memilih, mengorganisasikan, membuat pola, dan menyusun.
- e. **Gerakan kompleks (*complex response*)** mencakup kemampuan melaksanakan keterampilan yang meliputi beberapa komponen dengan lancar, tepat, urut, dan efisien. Contoh kata kerja operasional antara lain membuat hipotesis, merencanakan, mendesain, menghasilkan, mengkonstruksi, menciptakan, dan mengarang.
- f. **Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)** yaitu kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerakan sesuai kondisi yang dihadapi. Beberapa contoh kata kerja operasional adalah mengubah, mengadaptasikan, mengatur kembali, dan membuat variasi.
- g. **Kreativitas (*creativity*)** yang berupa kemampuan untuk menciptakan pola gerakan baru berdasarkan inisiatif dan prakarsa sendiri. Contoh kata kerja operasional adalah merancang, menyusun, menciptakan, mengkombinasikan, dan merencanakan.

Model Penilaian Autentik

Imas Kurinasih, dkk (2014:48), Model penilaian yang dapat dikembangkan untuk kegiatan penilaian otentik antara lain penilaian kinerja, penilaian proyek, penilaian portofolio, penilaian diri, penilaian antar teman, jurnal, penilaian tertulis, eksperimen atau demonstrasi, pertanyaan terbuka, pengamatan, menceriakan kembali teks, dan menulis sampel teks:

1. Penilaian kinerja sering disebut sebagai penilaian unjuk kerja (performance assessment). Bentuk penilaian ini digunakan untuk mengukur status kemampuan belajar peserta didik berdasarkan hasil kerja dari suatu tugas. Pada penilaian kinerja peserta didik diminta untuk mendemonstrasikan tugas belajar tertentu dengan maksud agar peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Instrumen yang dapat digunakan untuk merekam hasil belajar pada penilaian kinerja ini antara lain: daftar cek (check list), catatan anekdot/narasi, skala penilaian (rating scale).
2. Penilaian proyek (project assessment) adalah bentuk penilaian yang diwujudkan dalam bentuk pemberian tugas kepada peserta didik secara berkelompok. Penilaian ini difokuskan pada penilaian terhadap tugas belajar yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dapat juga dikatakan sebagai penilaian berbentuk penugasan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik menghasilkan karya tertentu yang dilakukan secara berkelompok. Dengan menggunakan penilaian proyek pendidik dapat memperoleh informasi berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam hal pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis informasi atau data, sampai dengan pemaknaan atau penyimpulan.

3. Penilaian kinerja sering disebut sebagai penilaian unjuk kerja (performance assessment). Bentuk penilaian ini digunakan untuk mengukur status kemampuan belajar peserta didik berdasarkan hasil kerja dari suatu tugas. Pada penilaian kinerja peserta didik diminta untuk mendemonstrasikan tugas belajar tertentu dengan maksud agar peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Instrumen yang dapat digunakan untuk merekam hasil belajar pada penilaian kinerja ini antara lain: daftar cek (check list), catatan anekdot/narasi, skala penilaian (rating scale).
4. Penilaian proyek (project assessment) adalah bentuk penilaian yang diwujudkan dalam bentuk pemberian tugas kepada peserta didik secara berkelompok. Penilaian ini difokuskan pada penilaian terhadap tugas belajar yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dapat juga dikatakan sebagai penilaian berbentuk penugasan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik menghasilkan karya tertentu yang dilakukan secara berkelompok. Dengan menggunakan penilaian proyek pendidik dapat memperoleh informasi berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam hal pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis informasi atau data, sampai dengan pemaknaan atau penyimpulan.
5. Penilaian portofolio merupakan salah satu penilaian otentik yang dikenakan pada sekumpulan karya peserta didik yang diambil selama proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Karya-karya ini berkaitan dengan mata pelajaran dan disusun secara sistematis dan terogansir. Proses penilaian portofolio dilakukan secara bersama antara peserta didik dan guru. Hal ini dimaksudkan untuk menentukan fakta-fakta peserta didik dan proses bagaimana fakta-fakta tersebut diperoleh sebagai salah satu bukti bahwa peserta didik telah memiliki kompetensi dasar dan indikator hasil belajar sesuai dengan yang telah ditetapkan. Untuk melakukan penilaian portofolio secara tepat perlu memperhatikan hal-hal seperti berikutini, yaitu: kesesuaian, saling percaya antara pendidik dan peserta didik, kerahasiaan bersama antara pendidik dan peserta didik, kepuasan, milik bersama antara pendidik guru dan peserta didik, penilaian proses dan hasil.

6. Jurnal belajar merupakan rekaman tertulis tentang apa yang dilakukan peserta didik berkaitan dengan apa-apa yang telah dipelajari. Jurnal belajar ini dapat digunakan untuk merekam atau meringkas aspek-aspek yang berhubungan dengan topik-topik kunci yang dipelajari. Misalnya, perasaan siswa terhadap suatu pelajaran, kesulitan yang dialami, atau keberhasilan di dalam memecahkan masalah atau topik tertentu atau berbagai macam catatan dan komentar yang dibuat siswa. Jurnal merupakan tulisan yang dibuat peserta didik untuk menunjukkan segala sesuatu yang telah dipelajari atau diperoleh dalam proses pembelajaran. Jadi, jurnal dapat juga diartikan sebagai catatan pribadi siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru di kelas maupun kondisi proses pembelajaran di kelas.
7. Penilaian tertulis mensuplai jawaban isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek dan uraian. Penilaian tertulis yang termasuk dalam model penilaian otentik adalah penilaian yang berbentuk uraian atau esai yang menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi dan sebagainya atas materi yang telah dipelajari. Penilaian ini sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal seperti kesesuaian soal dengan indikator pada kurikulum, konstruksisoal atau pertanyaan harus jelas dan tegas, dan bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
8. Penilaian diri(*self assessment*) adalah suatu teknik penilaian di mana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang diperolehnya dalam pelajaran tertentu. Dalam proses penilaian diri, bukan berarti tugas pendidik untuk menilai dilimpahkan kepada peserta didik semata dan terbebas dari kegiatan melakukan penilaian. Dengan penilaian diri, diharapkan dapat melengkapi dan menambah penilaian yang telah dilakukan pendidik.

9. Penilaian antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai temannya terkait dengan pencapaian kompetensi, sikap, dan perilaku keseharian peserta didik. Penilaian ini dapat dilakukan secara berkelompok untuk mendapatkan informasi sekitar kompetensi peserta didik dalam kelompok. Informasi ini dapat dijadikan sebagai bahan menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik.
10. Penilaian Terbuka; penilaian otentik juga dilakukan dengan cara meminta peserta didik membaca materi pelajaran, kemudian merespon pertanyaan terbuka. Penilaian ini lebih difokuskan terhadap bagaimana peserta didik mengaplikasikan informasi daripada seberapa banyak peserta didik memanggil kembali apa yang telah diajarkan. Pertanyaan terbuka tersebut harus dibatasi supaya jawabannya tidak terlalu luas dan bermakna sesuai dengan tujuannya.
11. Menceritakan kembali teks atau cerita merupakan model penilaian otentik yang meminta peserta didik membaca atau mendengarkan suatu teks kemudian menceritakan kembali ide pokok atau bagian yang dipilihnya. Penilaian model ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan kembali apa yang sudah dibaca tidak sebatas pada apa yang didengar.
12. Menulis sampel teks adalah bentuk penilaian yang meminta peserta didik untuk menulis teks narasi, ekspositori, persuasi, atau kombinasi berbeda dari teks-teks tersebut. Penggunaan model penilaian ini disarankan menggunakan rubrik yang dapat menilai secara analitis dan menyeluruh dalam ranah penulisan, seperti kosakata, komposisi, gaya bahasa, konstruksi kalimat, dan proses penulisan.
13. Eksperimen; Pada penilaian melalui eksperimen atau demonstrasi peserta didik diminta melakukan eksperimen dengan bahan sebenarnya atau mengilustrasikan bagaimana sesuatu bekerja. Peserta didik dapat dinilai dengan menggunakan rubrik berdasarkan semua aspek yang dilakukan sesuai dengan karakteristik materi yang diekspresikan.
14. Pengamatan; Pada penilaian dengan pengamatan pendidik mengamati perhatian peserta didik dalam mengerjakan tugas, responnya terhadap berbagai jenis tugas, atau interaksi dengan peserta didik lain ketika sedang bekerja kelompok. Pengamatan dapat dilakukan dalam pembelajaran secara spontan maupun dengan perencanaan sebelumnya.

1. Penilaian portofolio

Penilaian portofolio digunakan untuk menilai produk yang berwujud seperti prestasi dalam hal analisis, sintaksis, dan evaluasi. Kunci utama dari penilaian portofolio adalah permintaan untuk siswa merefleksi diri sendiri pada pembelajaran demonstrasi yang sudah dilakukan pada produk portofolio. Untuk menggunakan penilaian portofolio, kita harus menentukan apakah akan menggunakan portofolio tradisional atau portofolio elektronik. Portofolio tradisional berwujud koleksi fisik dari hasil karya siswa, sedangkan portofolio elektronik berisi pekerjaan menggunakan karya digital.

Dalam dunia pendidikan, portofolio adalah kumpulan hasil karya seorang peserta didik, sebagai hasil pelaksanaan tugas kinerja, yang ditentukan oleh guru atau oleh peserta didik bersama guru, sebagai bagian dari usaha mencapai tujuan belajar, atau mencapai kompetensi yang ditentukan dalam kurikulum. Jadi, tidak setiap kumpulan karya seorang peserta didik disebut portofolio. Portofolio dalam arti ini, dapat digunakan sebagai instrumen penilaian atau salah satu komponen dari instrumen penilaian, untuk menilai kompetensi peserta didik, atau menilai hasil belajar peserta didik. Portofolio demikian di sebut juga 'portofolio untuk penilaian' atau 'portofolio penilaian'.

Sebagai instrumen penilaian, portofolio difokuskan pada dokumen tentang kerja peserta didik yang produktif, yaitu 'bukti' tentang apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik, bukan apa yang tidak dapat dikerjakan (dijawab atau dipecahkan) oleh peserta didik. Bagi guru, portofolio menyajikan wawasan tentang banyak segi perkembangan peserta didik dalam belajarnya: cara berpikirnya, pemahamannya atas pelajaran yang bersangkutan, kemampuannya mengungkapkan gagasan-gagasannya, sikapnya terhadap mata pelajaran yang bersangkutan, dan sebagainya.

Portofolio penilaian bukan sekedar kumpulan hasil kerja peserta didik, melainkan kumpulan hasil peserta didik dari kerja yang sengaja diperbuat peserta didik untuk menunjukkan bukti tentang kompetensi, pemahaman, dan capaian peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Portofolio juga merupakan kumpulan informasi yang perlu diketahui oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah perbaikan pembelajaran, atau peningkatan belajar peserta didik.

2. Tujuan Portofolio

Dalam penilaian di kelas, portofolio dapat digunakan untuk mencapai beberapa tujuan, antara lain:

- a. Menghargai perkembangan yang dialami siswa
- b. Mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung
- c. Memberi perhatian pada prestasi kerja siswa yang terbaik
- d. Merefleksikan kesanggupan mengambil resiko dan melakukan eksperimentasi
- e. Meningkatkan efektifitas proses pengajaran
- f. Bertukar informasi dengan orang tua, wali siswa, dan guru lain
- g. Membina dan mempercepat pertumbuhan konsep diri positif pada siswa
- h. Meningkatkan kemampuan melakukan refleksi diri
- i. Membantu siswa dalam merumuskan tujuan (Depdiknas, 2003).

3. Prinsip Portofolio

Dalam proses pelaksanaan evaluasi dengan sistem penilaian portofolio terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu:

- a. **Saling Percaya** Penilaian portofolio adalah penilaian yang melibatkan siswa secara aktif sebagai pihak yang dievaluasi. Antara guru sebagai evaluator dan siswa sebagai pihak yang dievaluasi harus saling percaya bahwa bukan semata-mata untuk menilai hasil pekerjaannya akan tetapi sebagai upaya pemberian umpan balik untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Bentuk Penilaian Portofolio

Menurut Kintoko (2005), bentuk-bentuk penilaian portofolio di antaranya sebagai berikut:

- a. Catatan anekdotal, yaitu berupa lembaran khusus yang mencatat segala bentuk kejadian mengenai perilaku siswa, khususnya yang mencatat berlangsungnya proses pembelajaran. Lembaran ini memuat identitas yang diamati, waktu pengamatan dan lembar rekaman kejadiannya.
- b. Ceklis atau daftar cek, yaitu daftar yang telah disusun berdasarkan tujuan perkembangan yang hendak dicapai siswa.
- c. Skala penilaian yang mencatat isyarat kemajuan perkembangan siswa.
- d. Respon-respon siswa terhadap pertanyaan.
- e. Tes skrining yang berguna untuk mengidentifikasi keterampilan siswa setelah pengajaran dilakukan, misalnya siswa setelah pengajaran dilakukan, misalnya: tes hasil belajar, PR, LKS, laporan kegiatan lapangan (Kintoko, 2005).

4

PENILAIAN TRADISIONAL

Smaldino (2015:35) mengemukakan bahwa penilaian tradisional yang digunakan pada pembelajaran abad 21. Ketika guru membutuhkan informasi terkait pengetahuan dan keterampilan khusus yang dimiliki siswa, maka penilaian tradisional digunakan untuk mendemonstrasikan tingkat pengetahuan siswa tersebut.

Menurut Muller (2008), asesmen tradisional adalah penilaian yang mengacu pada memilih sebuah respon dan lebih pada mengukur ingatan siswa terkait dengan informasi yang didapat. Hal ini dapat dilakukan melalui pengukuran tes pilihan ganda (*multiple-choices*), tes melengkapi (*cloze test*), tes benar salah (*true-false*), menjodohkan (*matching*) dan semacamnya. Siswa secara khas memilih suatu jawaban atau mengingat informasi untuk melengkapi penilaian.

Penilaian tradisional meliputi soal pilihan ganda, mengisi bagian yang kosong, isian singkat, benar salah, dan isian singkat. Penilaian tradisional menggunakan standar tes yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mengetahui progres belajar siswa.

Terdapat beberapa ciri-ciri asesmen tradisional diantaranya adalah :

- Penilaian dilakukan untuk menilai kemampuan siswa dalam memberikan jawaban yang benar.
- Tes yang diberikan tidak berhubungan dengan realitas kehidupan siswa.
- Tes terpisah dari pembelajaran yang dilakukan siswa.
- Dapat diskor dengan reliabilitas tinggi.
- Hasil tes diberikan dalam bentuk skor.

PROFIL PENULIS



Dr. H. A. Rusdiana, Drs., MM. Lahir di Puhun Ciamis, tanggal 21 April 1961, merupakan anak pertama dari tujuh bersaudara pasangan Bapak Sukarta (Alm), dengan Ibu Junirah. Sejak kecil mengikuti orang tua di Dusun Puhun Desa Cinyasag Kec. Panawangan Kab. Ciamis. Pendidikan: Sekolah Dasar di SD Cinyasag I, tahun 1975. Madrasah Tsanawiyah di Panawangan Ciamis lulus tahun 1979, Madrasah Aliyah Bandung lulus 1982, S-1, Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin IAIN Sunan Gunung Djati Bandung tahun 1987, S-2 Magister Manajemen Institut Manajemen Indonesia Jakarta lulus tahun 2002. dan menyelesaikan S-3 Program Pascasarjana Manajemen Pendidikan Universitas Islam Nusantara Bandung, lulus tahun 2012, dengan Disertasi “Implementasi Kebijakan WASDALBIN Menuju Akuntabilitas Perguruan Tinggi” (Penelitian di Kopertais Wil. I Jakarta, Wil II Jabar-Banten, Wil III Yogya dan Wil. IV Surabaya).

Motto “belajar dan mengabdikan”, Mengabdikan sebagai Dosen Manajemen Pendidikan pada Fak. Tarbiyah dan Keguruan dan Pascasarjana UIN Bandung. Pangkat Lektor Kepala Golongan IV/c. TMT April 2019. Bidang Web dan Jurnal Kopertais Wil II Jabar Banten. **Pimred Jurnal I'TIBAR Kopertais Wil II Jabar Banten** (2015-sek).

Mengajar di S1: Kebijakan Pendidikan-Manajemen Kantor-Etika Komunikasi Organisasi di S2; Organisasi Lembaga Pendidikan-Manajemen SDM Pendidikan - Sistem Informasi Manajemen Pendidikan-Manajemen Pembiayaan Pendidikan.

Menulis Buku Ajar: Pengantar Manajemen (Tresna Bhakti, 2002), Manajemen SDM (Tresna Bhakti, 2007), Ilmu Sosial dan Budaya Dasar (Tresna Bhakti, 2008), Pendidikan Kewarganegaraan (Tresna Bhakti, 2009), Sosiologi Pendidikan (BatiC 2010), Antropologi Pendidikan (BatiC 2011); Kebijakan Pendidikan (Lemlit UIN SGD, 2004); Organisasi Lembaga Pendidikan (PPs. UIN SGD, 2015); Manajemen Kantor (Lemlit UIN SGD, 2016). Manajemen Kewirausahaan (UHS, 2017). Filsafat Ilmu (Lemlit UIN SGD, 2018). Manajemen Pembiayaan Pendidikan (Lemlit UIN SGD, 2018).

Menulis Buku teks: Dasar-Dasar Manajemen (Pustaka Tresna Bhakti Bandung, 2002); Manajemen Sumber Daya Manusia (Pustaka Tresna Bhakti, 2008); Manajemen Sumber Daya Manusia (Arsad Bandung, 2012); Manajemen Kewirausahaan Kontemporer (Arsad, 2012); Pendidikan Kewirausahaan (Insan Komunika Bandung, 2012); Membangun Desa Peradaban Berbasis Pendidikan (Insan Komunika Bandung, 2012); Manajemen Kurikulum (Arsad Bandung, 2013); Manajemen Keuangan Sekolah (Arsad Bandung, 2013); Konsep Inovasi Pendidikan (Bandung, 2014); Kewirausahaan (Pustaka Setia, 2014); Manajemen Perkantoran Modern (Insan Komunika, 2014); Asas-asas Manajemen berwawasan Global (Pustaka Setia, 2014); Sistem Informasi Manajemen (Pustaka Setia, 2014); Manajemen Operasi (Pustaka Setia, 2014); Pendidikan Nilai (Pustaka Setia, 2014); Kebijakan Pendidikan (Pustaka Setia, 2015); Pendidikan Multikultural (Pustaka Setia, 2015); Evaluasi Pembelajaran (Pustaka Setia, 2015); Manajemen Konflik (Pustaka Setia, 2015); Pengelolaan Pendidikan (Pustaka Setia, 2015); Pendidikan Profesi Keguruan (Pustaka Setia, 2015); [Manajemen Pendidikan dan Pelatihan](#) (Pustaka Setia, 2015). Manajemen Perubahan (Pustaka Setia, 2016); Pengembangan Organisasi Lembaga Pendidikan (Pustaka Setia, 2016); Sistem Pemikiran Manajemen Pendidikan (Pustaka Setia, 2017); Komunikasi Informasi Teknologi Pendidikan (Pustaka Setia, 2017); Manajemen Evaluasi Program Pendidikan (Pustaka Setia, 2017); Auditing Syariah (Pustaka Setia, 2018). Pengembangan Perencanaan Program Pendidikan (Pustaka Setia, 2019). Manajemen Pendidikan Karakter (Pustaka Setia, 2019).

Penelitian: Perubahan Sosial Keagamaan di Jawa Barat (Skripsi 1987). Strategi Pengembangan IAIN Bandung (Tesis, 2002); Profil Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN SGD Bandung. (Studi Analisis tentang Latar belakang Fotensi, Model Motivasi Pengembangan Diri Mahasiswa). (2009); Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Manajemen Berbasis Sekolah/Madrasah (MBS/M) (Penelitian di MTs Al-Mishbah Cipadung Kec. Cibiru Kota Bandung) (2010); Strategi Akselerasi peningkatan Mutu Jurusan/Program Studi di Lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi UIN SGD Bandung. (2011); Implementasi Kebijakan WASDALBIN menuju akuntabilitas PT. (Disertasi) (2012); Pemberdayaan Perempuan Melalui Pelatihan Keterampilan Wirausaha Produk Beras Ketan (di Desa Cinyasag Kec. Panawangan Kab. Ciamis). (2012); Studi Evaluatif Pembelajaran MK Ke-Islaman di Fak. Sains dan Teknologi UIN SGD.(2013); Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kelompok Belajar Usaha (KBU) Di Pusat Keadilan Belajar Masyarakat Tresna Bhakti Ds. Cinyasag Kec. Panawangan Kab. Ciamis (2013); Penerapan Pendidikan Karakter melalui pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAKEM) di MTs. Al-Mishbah Cipadung Bandung. (2014); Perubahan Perilaku Sosial Keagamaan di Desa Cinyasag Kec. Panawangan Kab. Ciamis, (2015); Implementasi Kebijakan EMIS, menuju Akuntabilitas PTKIS Jabar-Banten (2016); Peran Pimpinan PTKIS dalam Implementasi Kebijakan Kurikulum KKNl, menuju Akuntabilitas Perguruan Tinggi (2017); Kesiapan PTKIS dalam Mendukung Implementasi Kebijakan SKPI (2018). Kesiapan Manajemen Akreditasi Institusi Perguruan Tinggi (AIPT) PTKIS Kopertais Wilayah II Jawa Barat dan Banten (2019). Menulis Jurnal tidak kurang dari 25 Jurnal Nasional dan internasional. 45 Judul bisa diakses di digilib UIN SGD Bandung http://digilib.uinsgd.ac.id/view/creators/A=2E_Rusdiana=3AA=2E_Rusdiana=3A=3A.html

Pengabdian kepada masyarakat

Mendirikan, membina dan mengembangkan Yayasan Sosial Dana Pendidikan Al-Misbah Cipadung-Bandung yang menyelenggarakan pendidikan Diniah, RA, MI, dan MTs, sejak tahun 1984-2014 Sekretaris. 2014-2017 Ketua Yayasan 2014-sd. sek Pembina Yayasan. Garapan khusus “Bina Desa” melalui Yayasan Pengembangan Swadaya Masyarakat Tresna Bhakti, yang didirikannya sejak tahun 1994 dan sekaligus sebagai Pendiri. Kantor Pusat Jl. Kosambi No 72 Cibiru-Bandung- Cabang Ds. Cinyasag-Panawangan Kabupaten Ciamis. Ketua Yayasan (1994-2015) Pembina Yayasan, 2015-sekarang. Kegiatannya pembinaan dan pengembangan asrama mahasiswa pada setiap tahunnya tidak kurang dari 50 mahasiswa di Asrama Tresna Bhakti Cibiru Bandung.

Membina dan mengembangkan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat PKBM. Di Cinyasag-Panawangan Ciamis: Taman Kanak-Kanak– Pendidikan Usia Dini – Taman Penitipan Anak (TPA)–Kelompok Bermain (KOBER)–Pendidikan Kesetaraan Paket A (SD) – Paket B (SMP) – Paket C (SMA). Pendidikan Keterampilan.

Tahun 2008-2012. Penyelenggara Kelas Jauh Institut Pendidikan Tinggi Al-Qur’an (IPTQ) Jakarta Program S1 dan S2 Prodi Manajemen Pendidikan Islam, meluluskan S1 32 Sarjana dan 30 Magister.

PROFIL PENULIS



Dr. H. Tatang Ibrahim, M. Pd, lahir 15 Desember 1959 di Sukabumi. Kini Dosen Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Pengawas Sekolah Madya Madrasah Aliyah di Lingkungan Kementerian Agama Kabupaten Ciamis (2013–2016). Asesor MA/SMA (2013-2016). Pernah menjadi Tim Penilai Angka Kredit Kepangkatan Guru dari IVa-IVb di lingkungan Kemenag RI. Iapernah menjadi Kepala di beberapa Madrasah Aliyah Negeri (MAN), seperti MAN Pangandaran (2004-2005), MAN 2 Ciamis (2005–2010), MAN Darussalam Ciamis (2010-2012), MAN CijantungCiamis (2012 - 2013). Menamatkan Kuliah di Fak. Tarbiyah IAIN Jakarta (1984) Program Sarjana Muda (BA), dan S-1 Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Gunung Djati Bandung (1989). Selanjutnya melanjutkan Program S-2 Universitas Siliwangi Program Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup dengan beasiswa dari *Development Madrasah Aliyah Project* (1999). Menyelesaikan S3 (Dr.) Program Manajemen Pendidikan di Universitas Islam Nusantara, Bandung (2015) dengan Yudisium *Cum Laude*. Selain itu pernah belajar di Universitas Sains Malaysia (USM) (2007) dan mengadakan Studi Banding ke beberapa negara tentang pendidikan seperti: China, Singapore, Malaysia, danThailand. Aktif sebagai Pengurus Pokjawas Madrasah Provinsi Jawa Barat Seksi Kurikulum (2013– sekarang). Ditengah-tengah kesibukannya sebagai Dosen, ia sempat menulis beberapa buku pelajaran MTs dan MA diterbitkanoleh CV. Armico, buku Madrasah Diniyah Takmiiyah (MDTA) diterbitkan CV. Rizqi Bandung. Ia juga pernah menulis di beberapa media masa seperti Harian Pelita, Pikiran Rakyat, Radar Tasikmalaya, Koran Priangan, Majalah MP Kementerian Agama Kanwil Provinsi Jawa Barat.